

NEU! DVD + 2 CDs für nur € 4,99
06/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,-
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gespielt wird
EXKLUSIV BEI PC GAMES
INTERAKTIVER VIDEO-TEST
AUF JEDER PC-GAMES-DVD
2 CDs + DVD IM HEFT
Demo-CD
Video-CD
PC-Games-DVD
TOP-DEMO
FIFA WM 2002
Voll spielbar: Uruguay vs. Mexico.
DVD-DEMO
Divine Divinity
400 MB Rollenspiel-Vergnügen.
DEMO DES MONATS
Sudden Strike 2
Einzel- und Mehrspieler-Mission.
13 DEMOS: Zanzarah, Freedom Force, Team Factor, Starmageddon, Monsterville, Worms Blast u. v. m.
21 VIDEOS: Morrowind, Tomb Raider 6 u. v. m.
4 KINO-TRAILER: u. a. Blade 2, The Majestic
750 MB UPDATES: Die Gilde, Jedi Knight 2, Might & Magic 9, Stronghold, Virtua Tennis u. v. m.
SPECIALS: Bots und Skins für JK 2, Hardware-Treiber, 3DMark2001 SE-, PCMark2002- und Codecreatures-Benchmarks. Außerdem: Die 40 besten Shareware-Spiele und Freeware-Anwendungen des Monats auf DVD-ROM.
KOMPLETTER CD- UND DVD-INHALT AB SEITE 186
Neverwinter Nights
Das Mega-Rollenspiel von den Baldur's-Gate-Schöpfern: Fast fertige Version intensiv gespielt + neueste Bilder!
MIT 8 MINUTEN EXKLUSIV-VIDEO
Unreal Tournament 2003
Der ultimative Multiplayer-Shooter: Vorgestellt auf sieben Seiten!
Age of Mythology + Sim City 4 + Der Industriegigant 2
Praxis-Check: Die Nachfolger Ihrer Lieblingsspiele!
IM TEST
14 Luxus-Grafikkarten
Die Schnellsten, die Teuersten, die Testsieger: Geforce4- und Radeon-8500-Neuheiten im großen Marktüberblick! Jetzt zuschlagen?
Mega-Test + Tipps + Tuning auf 22 Seiten
Dungeon Siege
Diablo 2 abgelöst: Prachtvolle 3D-Rollenspielwelt ohne Ladezeiten! Cheats, Profi-Tipps, Komplettlösung und Tuning-Guide! Interaktiver Test auf DVD!
06
4 191278 204996
Tricks, Cheats & Tuning-Tipps
Mehr Spielspaß und bessere Performance bei Jedi Knight 2, Tony Hawk 3, Heroes of Might & Magic 4, FIFA WM 2002, Dungeon Siege u. v. m.



EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Seltenheitswert

Mittwoch | 03. April 2002

„Ausverkauft" – das bekommen viele Leser zu hören, die beim Zeitschriftenhändler nach der PC Games 05/02 verlangen. Unser Vertrieb hilft rasch mit Restbeständen aus, Ungeduldige müssen trotzdem lange Wege in Kauf nehmen. Für diese Unannehmlichkeiten möchten wir uns entschuldigen – auch wir hatten die Nachfrage nach dem neuen Doppelpack ein bisschen unterschätzt. Denn seit Ausgabe 05/02 wird PC Games serienmäßig mit zwei CDs **und** DVD ausgeliefert – also die bislang separaten Ausgaben in einem großen Gesamtpaket. Abonnenten haben automatisch und noch vor dem Kiosk-Verkaufsstart die erste Doppelpack-Ausgabe erhalten – ohne Mehrkosten. Ganz nach dem Motto „Da ist mehr für Sie drin".

Donnerstag | 04. April 2002

Die Titelstory in PC Games 05/02 kommt just zu einem Zeitpunkt, als Sunflowers die Verschiebung von **Anno 1503** auf Oktober zugeben muss. Die Fans sind entsprechend angesäuert, wie erboste E-Mails und überquellende Internet-Foren zeigen, die über das „unfähige" **Anno**-Team herziehen. Kein Einzelfall: **Hitman 2**, **Mafia** und **Unreal 2** sind weitere Beispiele der jüngsten Vergangenheit. Und die Ursachen? Wir haben mit den Verantwortlichen gesprochen; die Details lesen Sie im Report ab Seite 16.

Montag | 08. April 2002

„Wir müssen draußen bleiben!" Das gilt nicht nur für Hunde vor Metzgereien, sondern auch für Redaktionen, die bei begehrten Entwicklern auf Granit beißen. Die PC-Games-Redakteure hingegen spielen stundenlang **Age of Mythology** (S. 26), schauen sich exklusiv den **Halo**-Rivalen **Breed** in England an (S. 50) und bekommen Infos aus erster Hand zur Adventure-Hoffnung **Baphomets Fluch 3** (S. 68).

Freitag | 12. April 2002

Infogrames holt die Superstars der Spielewelt nach Deutschland: erst **Civilization**-Schöpfer Sid Meier, dann Marc Rein und Jay Wilbur von Epic. Immer mit dabei: das PC-Games-Kamerateam. Bei **Unreal Tournament 2003** beschränken wir uns nicht auf theoretische Mutmaßungen, sondern spielen den Multiplayer-Shooter selbst intensiv an – ab Seite 38 gibt's garantiert echte Screenshots und Live-Eindrücke, dazu bewegte Bilder auf CD/DVD.

Montag | 15. April 2002

Die amtlichen IVW-Zahlen belegen, wie oft sich Zeitschriften und Zeitungen im Inland verkaufen. Für das 1. Quartal 2002 weist PC Games einen durchschnittlichen Zuwachs von 6,8 Prozent gegenüber 2001 aus. Ein ganz herzliches Willkommen den knapp 16.000 neuen Lesern und natürlich ganz besonders allen frisch gebackenen Abonnenten!

Mittwoch | 17. April 2002

Bullfrog, Chris Roberts, Richard Garriott – im Minutentakt trudeln Vorschläge für die neue Rubrik „Was macht eigentlich ..." (immer auf der letzten Seite) ein. Einen der meistgenannten Promis haben wir bereits für diese Ausgabe aufgestöbert: Larry-Erfinder Al Lowe. Beteiligen Sie sich bitte auch weiterhin so rege an den Leser-Aktionen – angefangen vom Schnappschuss des Monats bis hin zum Leserzeugnis (Fragebogen und Gewinnspiel auf S. 189/190). An vielen Aktionen können Sie übrigens auch online auf www.pcgames.de teilnehmen.

Einen wohltemperierten Mai (Muttertag nicht vergessen!), viel Spaß beim Spielen und natürlich mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

JOCHEN GEBAUER

... hat kläglich verloren. Im Tischfußball gegen das Bioware-Team. Das ist aber nicht weiter verwunderlich, denn seine Gegner trainieren täglich. Was die Entwickler zwischen den Partien machen, steht ab Seite 60.

RÜDIGER STEIDLE



... hat sein Pulver verschossen: Im Rahmen der Vorstellung von **Raven Shield** (Seite 56) in Kanada durfte er mit echten Wummen der Sorte MP5 oder G33 rumballern. Personenschäden sind nicht bekannt.

PETRA MAUERÖDER

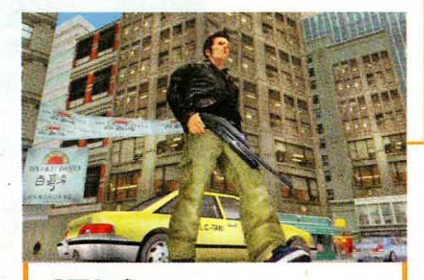


... ist überm Berg. Genauer gesagt, in Ebensee im Salzburger Land. Dort entwickelt das Team von Hans Schilcher in aller Ruhe die Wirtschaftssimulation **Der Industriegigant 2**. In aller Ruhe? Nicht ganz: Aufklärung ab Seite 28.

Inhalt 6/2002

Aktuelles

Pech, Unvermögen oder Willkür? PC Games geht der Frage nach, weshalb sich die Veröffentlichung vieler PC-Spiele immer wieder verschiebt.



GTA 3
Hochauflösende Grafik, bessere Steuerung und Multiplayeroption: PC Games zeigt, warum der PlayStation-2-Hit als PC-Spiel die weitaus bessere Figur macht.

Vorschau



Neverwinter Nights
Gehört **Dungeon Siege** schon bald wieder zum alten Eisen? PC Games hat die **Baldur's Gate**-Schöpfer besucht und die neueste Version des Rollenspiels Probe gespielt.

Test

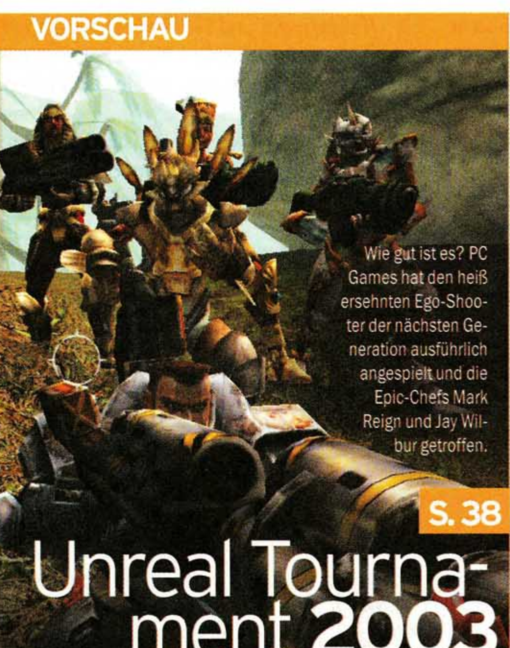


AKTUELLES

Film- und Musik-Industrie schaffen es doch auch. Warum können PC-Spiele selten pünktlich erscheinen?

S. 16

Verschiebe-puzzles

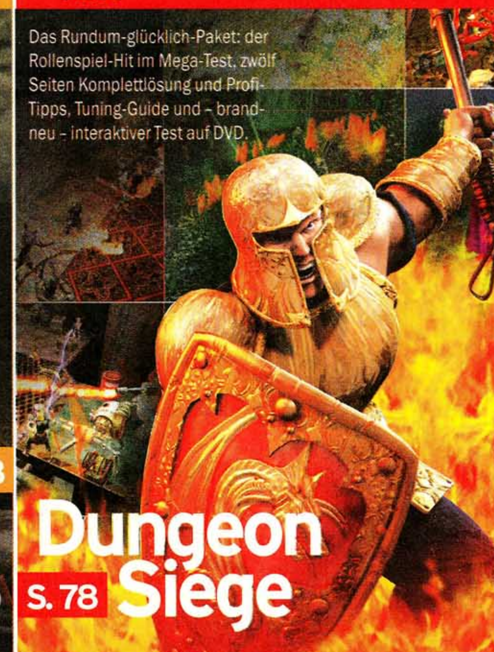


VORSCHAU

Wie gut ist es? PC Games hat den heiß ersehnten Ego-Shooter der nächsten Generation ausführlich angespielt und die Epic-Chefs Mark Reign und Jay Wilbur getroffen.

S. 38

Unreal Tournament 2003



TEST

Das Rundum-glücklich-Paket: der Rollenspiel-Hit im Mega-Test, zwölf Seiten Komplettlösung und Profi-Tipps, Tuning-Guide und – brandneu – interaktiver Test auf DVD.

S. 78

Dungeon Siege

Abenteuer

Sport

Tipps & Tricks

Komplettlösungen/Spieletipps

PC Games hilft: Kurztipps

Hardware

News

Test



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Wieder sollen Sie Rudis Racker zum Titelgewinn führen. Ist das neueste **FIFA**-Spiel nur ein Mannschafts- und Spiel-Update oder gibt es echte Innovationen?

Kann sich die neueste 3D-Technik nur ein Krösus leisten? PC Games überprüft, was die neuesten und besten Grafikboards wirklich können.

Der Kampf zwischen AMD und Intel geht in eine neue Runde: Wer baut den schnellsten Prozessor? Mit Technik-Infos und Test-Benchmarks als PDF auf CD.

Performance-Probleme bei der Rollenspiel-Party? Die fachkundigen Tuning-Tipps der PC-Games-Hardware-Experten schaffen Abhilfe.

Der Leistungs-Turbo für flüssige Star-Wars-Gefechte. Genial: So funktionieren Zeitlupen-Modus und Doppel-Lichtschwert.

Service









Robin Hood



Der Herbst färbt die Blätter leuchtend bunt, Bienen umschwirren die Körbe am Ufer, im Burggraben spiegeln sich schemenhaft die Mauern der Festung. Eine perfekte Mittelalter-Idylle. Doch halt, aus dem Südosten schallen Rufe und Schreie: Zwei wackere Gesellen stellen sich dort der Übermacht der Burgwachen. In Schloss Leicester einzudringen, ist nur eine der vielen Aufgaben, denen Sie sich stellen müssen, wenn Sie im **Desperados**-Nachfolger **Robin Hood** den berühmten Banditen und seine verwegene Truppe im **Commandos**-Stil führen.

Entwickler .... Spellbound
Anbieter .... Wanadoo
Termin .... Sommer 2003

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Entwicklungsland Deutschland?

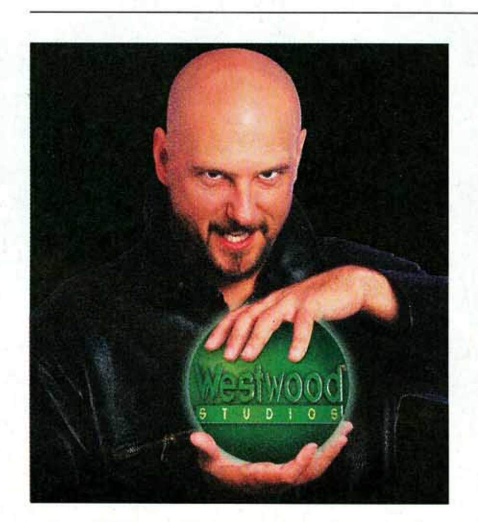
Spielefirmen gehen Pleite, Entwickler vergeuden Millionen-Budgets, Vorstands-Mitglieder schummeln und werden gefeuert. Ich lege eine Gedenkminute für Software 2000 und Innonics ein, wundere mich über „The Real Neverending Euro-Grab" bei Discreet Monsters und schaue verständnislos nach Bochum in die Phenomedia-Chefetage. Doch auch trotz Pflichterfüllung und Top-Qualität gehen einige deutsche Programmier-Teams zurzeit durchs Tal der Tränen. Ascaron meldete Insolvenz an. Die laufenden Projekte können nur durch einen Rettungsplan von Mitarbeitern, Investoren und Banken weitergeführt werden. Die Chartplatzierungen von Aquanox, Wiggles und Cultures 2 bleiben hinter den Erwartungen zurück. In den Bestsellerlisten tummeln sich fast nur noch angloamerikanische Erzeugnisse. Gibt es denn keine erfolgreichen Spiele mehr aus Deutschland? Sind deutsche Designer gar unfähig ? Nein. Ganz im Gegenteil: Massive, Synetic, Crytek und Codecreatures haben 3D-Engines geschaffen, die jedem Vergleich mit neuester US-Technologie standhalten. Was in den Konzepten bisher fehlte, ist die Berücksichtigung ausländischer Spielgewohnheiten. Beispielsweise verlangt der durchschnittliche US-Käufer nach simplen oder bis ins Detail erklärten Spielprinzipien. Ein Umdenken scheint in Sicht: Neocron, Gothic 2, Y-Project, Robin Hood – Titel mit internationalem Anspruch und Inhalt, die bereits in frühen Entwicklungsphasen auf ihre Vermarktungs-Chancen hin überprüft wurden. Die Produktion von Weltmarktprodukten aber ist teuer. Wer heute eine Spiel-Idee zu internationaler Marktreife bringen will, braucht diesen globalen Ansatz, einen langen Atem und richtig viel Kohle. Nicht selten erreicht ein Entwickler-Stab die Mannstärke zweier Fußball-Teams, kann der Design-Prozess zwei Fußball-Weltmeisterschaften überdauern. Die Folge: Spiele müssen sich mehr als gut verkaufen – und nicht nur in Deutschland. Hier liegt das Problem teutonischer Spielekunst und es schließt sich ein Teufelskreis: Um weltweit erfolgreiche Spiele entwickeln zu können, müssen Spiele weltweit erfolgreich verkauft werden. CHRISTIAN MÜLLER



AMERICAN MCGEE'S ALICE

Milla Jovovich im Wunderland

Die Schauspielerin Milla Jovovich scheint ein Faible für Film-Umsetzungen bekannter Spiele-Titel zu entwickeln. In einem Interview bekundete sie kürzlich Interesse an einer Rolle in der kommenden **Alice**-Verfilmung. Jovovich, die im Augenblick in **Resident Evil** zu sehen ist, hat laut eigener Aussage Gefallen an Filmen gefunden, deren Gewalt-Szenen sich nicht gegen menschliche Charaktere richten. **Alice** wird derzeit von Dimension Films (**Scary Movie**) konzipiert und soll 2003 in die Kinos kommen. Die Regie der düsteren **Alice im Wunderland**-Adaption führt Horror-Altmeister Wes Craven.



WESTWOOD STUDIOS

Kane gefeuert?

Joe Kucan, Darsteller des Spiel-Bösewichts „Kane" und bei Westwood verantwortlich für die ausgesprochen gelungenen Zwischensequenzen, soll einer von 30 Mitarbeitern sein, die im März entlassen worden sind. Auch Westwood-Mitgründer Brett Sperry ist angeblich auf dem Sprung: Er und Louis Castle (**C&C: Renegade**) hatten nach der Übernahme durch Electronic Arts einen Fünfjahres-Vertrag unterschrieben, der im nächsten Jahr ausläuft. EA hat bislang allerdings keine dieser Informationen bestätigt.

XBOX-STARTSCHWIERIGKEITEN

Microsoft mit **Preisoffensive**

Experten-Schätzungen gehen davon aus, dass in den ersten Verkaufstagen gerade einmal 10.000 Spielekonsolen in Deutschland verkauft werden konnten. Microsoft reagierte nun mit einer europaweiten Preissenkung auf 299 Euro. Zuvor kostete die Xbox stolze 479 Euro. Erstkäufer erhalten als Ausgleich zwei Spiele und einen Controller gratis.

SUNFLOWERS

Entwicklungsteam **aufgelöst**

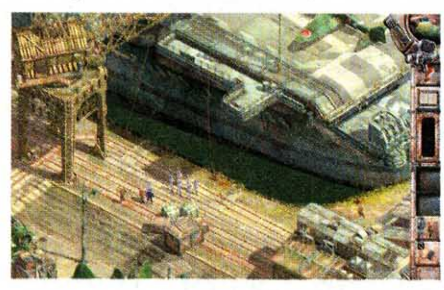
Die interne Sunflowers-Entwicklungsabteilung, unter anderem verantwortlich für das Action-Rollenspiel **Technomage**, wurde aufgelöst. In Zukunft will man sich verstärkt auf die Zusammenarbeit mit externen Entwicklern konzentrieren, darunter Max Design (**Anno 1503**) aus Österreich und SEK aus Berlin (**Wiggles**).



COMMANDOS 3

Kommandoeinheiten im Anmarsch

Die schlechte Nachricht: Ein Add-on für **Commandos 2** wird es definitiv nicht geben. Stattdessen arbeiten die Pyro Studios längst an der guten Nachricht: **Commandos 3**. Auf einer Pressekonferenz bestätigte Eidos-Gründer Ian Livingstone die Entwicklung des Echtzeit-Taktikspiels. Nach der Fertigstellung von **Praetorians** werde Pyro sämtliche Programmierer zu den Arbeiten am dritten Teil seines Erstlingswerks hinzuziehen.



WARCRAFT 3

Große und kleine Plastik-Orks

Für den Sommer kündigt Blizzard drei **Warcraft 3**-Plastikfiguren (jeweils 15 Zentimeter hoch) an. Zur Auswahl stehen Orkkrieger Thrall, Zwergenkönig Bronzebeard und Nachtelfe Stormrage. Kostenpunkt: um die 20 Euro. Nicht zu verkaufen sind hingegen die „lebensgroßen" Fiberglas-Orks, die in weltweit 800 Spiele-Läden auf **Warcraft 3** aufmerksam machen sollen. Die 1,85 Meter hohen Modelle (im Bild der Ork-Kopf) wurden von der Kölner Firma Oxmox entworfen, die sich mit den Lara-Croft-Figuren einen Namen machten.

CENEGA

Flashpoint-Macher werden Publisher

Bohemia Interactive wirft die mit **Operation Flashpoint** gesammelte Erfahrung in die Waagschale und will in Zukunft viel versprechende Teams und deren Produkte fördern. Zu diesem Zweck gründete das Prager Studio zusammen mit Investoren die Publishing-Agentur Cenega. Die ersten vielversprechenden Titel sind bereits gefunden: das Rollenspiel **Another War**, das den Zweiten Weltkrieg zum Schauplatz hat, und das mittelalterliche Runden-Strategiespiel **Knights of the Cross**.

PHENOMEDIA

Der Moorhuhn-Skandal

Schwarzer Dienstag für Phenomedia: Am 16. April gab die „Moorhuhn-AG" (seit Ende 1999 am Neuen Markt notiert) bekannt, dass die vorgelegten Geschäftszahlen offenbar nicht der Wahrheit entsprechen. Vorstands-Chef und Finanzvorstand wurden noch am gleichen Tag gefeuert, die ohnehin gebeutelte Moorhuhn-Aktie setzte daraufhin zum Sturzflug an und verlor noch am gleichen Tag knapp 60 Prozent an Wert. Berühmt wurde die Bochumer Firma mit **Moorhuhn 1-3** und dem rammelnden Schaf **Sven**; daneben produziert Phenomedia Handyspiele, entwickelt 3D-Engines (Codecreatures), betreibt Tonstudios, übersetzt Spiele (darunter **Civilization 3**) und ist an vielen bekannten Studios beteiligt: Funatics (**Cultures 2, Zanzarah**), Piranha Bytes (**Gothic 1 + 2**), Heart-Line (**Kicker Fußballmanager**) und Greenwood (**Der Planer 3**). Inzwischen ermittelt die Staatsanwaltschaft, eine Sonderprüfung soll die „echten" Zahlen ans Tageslicht bringen.

Das Echo zum Echo

Am 31. Mai ist USA-Premiere von The Sum of all Fears (deutscher Titel: Das Echo aller Furcht). Als Vorlage dient Tom Clancys Roman. Passend zum Filmstart entwickelt Red Storm Entertainment ein gleichnamiges Action-Spiel, das wohl parallel zum Filmstart erscheinen wird.

Larry Holland entwickelt Flugsimulation

Mit seiner Spielefirma Totally Games (Star Trek: Bridge Commander) entwickelt Larry Holland eine World-War-II-Action-Flugsimulation für Lucas Arts. Die Früchte früherer Zusammenarbeit sind unter anderem die X-Wing- und TIE-Fighter-Serien.

Reiche Spieleentwickler

Laut Sunday Times zählen die Gründer der Spielefirma Codemasters (Colin McRae) zu den wohlhabendsten Engländern und sind privat 130 Millionen Pfund Sterling schwer. Ebenso der junge Demis Hassabis (Republic) – mit 20 Millionen soll dieser reicher sein als Kate Moss.

Interplay verkauft Shiny

Der amerikanische Publisher Interplay ist dabei, sein Entwicklungsstudio Shiny (MDK, Sacrifice) zu verkaufen. Die Verhandlungen sind bereits weit fortgeschritten, ein potenzieller Käufer in Sicht. Shiny selber arbeitet derzeit unter der Leitung von Dave Perry an einem Matrix-Spiel.

Duke Nukem ohne Verluste?

Duke Nukem Forever ist „nicht annähernd so teuer zu entwickeln, wie viele denken", sagte Scott Miller von 3D Realms gegenüber avault.com. Der Designer schätzt, dass sich der Ego-Shooter schon nach einem Monat im Verkauf rechnen wird.

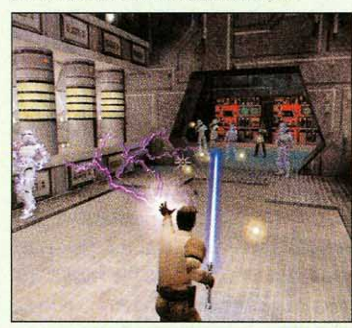
TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Trend	Titel
1	NEU	JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
2	NEU	DIE SIMS: URLAUB TOTAL
3	▼2	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
4	▼1	COMMAND & CONQUER: RENEGADE
5	▼4	CIVILIZATION 3 (DT.)
6	▲8	DIE SIMS
7	▼3	DIE GILDE
8	▼5	EMPIRE EARTH
9	NEU	GRANDIA 2
10	▼7	DIE SIMS: HOT DATE

Quelle:


PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 – JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
(Raven/Activision)
NEU – Vormonat: -
ENTMYSTIFIZIERUNG bei den Jedis: Kyle Katarn gibt zu, dass er die Batterien für sein Lichtschwert aus dem Duracell-Hasen gemopst hat!



2 – MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
(2015/Electronic Arts)
Vormonat: 1
ENTSENDUNG eines Agenten ins Feindesland, der sprengt, schleicht, aber keinen Wodka-Martini trinkt.





3 – DIE GILDE
(4 Head Studios/Jowood)
Vormonat: 5
ENTEIGNUNG des Alchimisten, feindliche Übernahme der Schmiede, Wucherkredite - hier spielt das Leben.





4 – HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
Vormonat: 6
ENTSCHULDIGUNG, dass ich dich schon 5x abgeschossen habe, tut mir Leid. Komm her, wir reden drüber!





5 – COMMAND & CONQUER: RENEGADE
(Westwood/Electronic Arts)
Vormonat: 2
ENTWARNUNG in der GDI-Basis: Rambo-Havoc kommt und zerstört im Alleingang Helis und Panzer der Nod.



6 – RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (DT.)
(Gray Matter/Activision)
Vormonat: 3
ENTHEMMUNG Die Elitewachen tanzen auf den Tischen und singen Volkslieder. Schlimmer als jeder Zombie!



7 – DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Vivendi-Universal)
Vormonat: 12
ENTSCHEIDUNG in der Hölle: Die Amazone kommt an, holt elegant aus - und fällt elegant um. 1:0 für Baal.



8 – BG 2: DIE SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
Vormonat: 11
ENTERBUNG des Gotteskindes, das partout nicht hören will. Hätte auch Thema einer Talkshow sein können.



9 – CIVILIZATION 3
(Firaxis/Infogrames)
NEU – Vormonat: -
ENTHEBUNG vom Amt, der Berater spinnt ja wohl! Will der schon im 12. Jahrhundert Frauenwahlrecht haben!



10 – GOTHIC
(Piranha Bytes/Egmont)
Vormonat: 16
ENTWENDUNG von Privateigentum gehört zum kleinen 1x1 im Knast. Ganz wie an deutschen Hauptschulen.



HANDY-LOGOS

PC Games aufs Handy

Jetzt können Sie allen zeigen, wie Ihr Lieblings-Spielemagazin heißt: Auf der PC-Games-Website werden seit kurzem Logos und „Bildschirmschoner" von PC Games sowie PC Games Hardware zum Download für Ihr Siemens- oder Nokia-Handy angeboten (mehr dazu auf www.pcgames.de). Bei der Gelegenheit sollten Sie sich auch – falls noch nicht geschehen – in der PC-Games-Community anmelden, die inzwischen 75.000 Mitglieder zählt. Das hat viele Vorteile: Sie können das Forum aktiv nutzen, mit Rainer Rosshirt im Chat-Bereich plauschen, Leser-Tests verfassen und bekommen jeden Freitag einen E-Mail-Newsletter mit Insider-Infos direkt aus der Redaktion. Natürlich alles gratis: Bei PC Games gibt es keine User zweiter Klasse.

TIPPS&TRICKS-SONDERHEFT

Keine faulen Tricks

Ihr Zeitschriftenhändler hält das zweite PC-Games-Tipps&Tricks-Sonderheft des Jahres für Sie bereit. Darin finden Sie Tipps und Kniffe zu allen Spielehits der vergangenen Monate. Highlights: **C&C Renegade**, **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und sage und schreibe 22 Seiten zu **Empire Earth**. Auch die im Preis von € 7,50 enthaltenen vier (!) Heft-CDs lassen keine Wünsche offen – egal ob Mods, Patches, Tools, Demos oder Videos.



SPACE-RAT-BUCH

Rattenscharf

Wer von den haarsträubenden Erlebnissen der Weltraumratte nicht genug bekommen kann, der sollte in Kürze beim Buchhändler vorbeischauen: Der Achterbahn-Verlag (**Werner**) bringt im Juli das neue **Space-Rat**-Comic-Album auf den Markt. Auf knapp 100 farbigen Seiten erleben Ziggy, Stevie Lucas und T'Pow wieder Dutzende ko(s)mischer Abenteuer. Übrigens: Nur PC Games druckt Monat für Monat die neuesten Cartoons der beliebten Comic-Figur von Zeichner Mathias Neumann alias Tikwa.



www.space-rat.de

Nvidia macht DVD-Software

Nvidia arbeitet momentan an einem Software-DVD-Player mit dem Namen NVDVD. Damit verlässt die kalifornische Chipschmiede den reinen Hardwaremarkt. Nvidia-Chef Jen-sun Huang meint, die Software habe viele Features und ein intuitives Design. Sie unterstützt unter anderem die Wiedergabe von Dolby-Digital-Signalen und DTS-Sound. Erscheinungsdatum und Preis standen bis Redaktionsschluss noch nicht fest.
www.nvidia.com

Radeon8500-Nachfolger

Einem Online-Interview mit Marketing-Manager Pierre Laine von Ati zufolge wird ein neuer Grafikchip zeitgleich mit DirectX 9 erscheinen. Demnach liefert der Radeon8500-Nachfolger wesentlich mehr 3D-Leistung als das momentane Ati-Zugpferd. Der Performancesprung soll laut Laine vergleichbar sein mit dem zwischen Ur-Radeon und Radeon8500. Ein zweiter Grafikchip mit dem Codenamen „R250" wird Gerüchten zufolge auf dem Radeon-8500-Chipkern basieren. Über die tatsächliche Leistung und Preise zukünftiger Ati-Chips gab es zum Redaktionsschluss keine Informationen, ebenso wenig zum Erscheinungstermin.
www.ati.com

Mobil gespielt

Grafikveteran Trident kündigte vor kurzem einen neuen Grafikchip für mobile Geräte an. Der XP4 unterstützt als erster Mobile-Grafikchip die programmierbaren Vertex- und Pixel-Shader nach DirectX-8.1-Norm. Der Chip selbst wird mit 250 MHz getaktet sein und Speicher mit 333 MHz ansprechen. Eine Besonderheit: Offensichtlich setzt Trident auf die gleiche „Tile-Based-Rendering"-Technik wie auch die Kyro-Grafikchips von PowerVR. Ob es auch XP4-Grafikkarten geben soll, ist unklar.
www.trident-micro.com

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7 bis 24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

SAITEK-PREISSENKUNG

Sparsamer Controller-Kauf

PREISTIPP Das Force-Feedback-Lenkrad von Saitek ist nun für 99 statt 127 Euro zu haben.

Die Eingabe-Spezialisten von Saitek (Tel.: 089-5467570) senken die Preise einiger Produkte. Der Joystick Cyborg3D USB Gold kostet statt 51 Euro nur noch 39,99 Euro. Das Force-Feedback-Lenkrad R440 Force wird knapp 30 Euro günstiger und nun für 99 Euro angeboten. Für 79 Euro geht der ehemals 99 Euro teure Cyborg-3D-Force-Feedback-Joystick über die Ladentheke. Lassen Sie sich die Geräte also nicht zum alten Preis andrehen!



PREMIERE MSI präsentiert die ersten Hauptplatinen mit Bluetooth-Funktechnik.

MSI-BLUETOOTH-HAUPTPLATINEN

Funk-Feature auf Mainboards

Die aktuellen Top-Produkte „845E Max2/-BRL" (Sockel478) und „KT3 Ultra" (SockelA) von MSI (Tel.: 069-408930) werden mit einer Bluetooth-Funkantenne (als Slotblende) geliefert. Dem Paket liegt ein USB-Bluetooth-Adapter bei, über den Sie einen zweiten Rechner in das Bluetooth-Netzwerk (1 MBit) einbinden können. Die beiden Hightech-Mainboards werden jeweils rund 200 Euro kosten.

KRYPTEC X-BOARD

Mausunterlage für Profi-Spieler

In Kürze kommt ein speziell für PC-Spieler designtes Mauspad auf den deutschen Markt. Das X-Board der Firma Kryptec (Tel.: 02051-24713) wird in sechs verschiedenen Farben angeboten und durch sein halbtransparentes Design vor allem bei optischen Mäusen zum Hingucker. Zu bestellen sind die hippen Mousepads für jeweils 20 Euro auf der deutschen Webseite www.kryptec.com.



RECEIVERSYSTEM CINERGY 400 TV

PC-Fernseher mit Fernbedienung

Mit der neuen PCI-Zusatzkarte von Terratec (Tel.: 02157-81790) machen Sie Ihren PC zum Fernseher. Die Software unterstützt die TV-Aufnahme in allen aktuellen Formaten (VCD, DVD, DivX, etc.) und auch über den SVHS- und Video-Eingang. Ein automatischer Suchlauf erkennt alle Sender automatisch. Die Videotext-Funktion können Sie unter anderem auch über die beigelegte Fernbedienung steuern. Mindestvoraussetzung für die 70-Euro-Platine ist ein Pentium II mit 64 MByte.



KEIN USB Der Funk-Empfänger für die Fernbedienung befindet sich direkt auf der PCI-Platine.

Geforce4-Steckprobleme

Auf vielen Mainboards lassen sich keine Geforce4-MX-Grafikkarten im Referenzdesign einbauen. Der Grund: Der TV-Ausgang ist so tief an den Platinen verbaut, dass sie oft auf Mainboardkomponenten treffen und sich deshalb nicht einbauen lassen. Betroffene Mainboards sind unter anderem: Aopen AK77 Plus/AX4B Pro, Elitegroup K7VZA/K7S5A/K7S6A, Enmic 8TXCX2+ und QDI Kudoz 7.
www.pcgameshardware.de

Kugelmaus-Reiniger

Setzen Sie noch eine Maus mit Kugel ein? In diesem Fall bietet Hama Ihnen für 8 Euro eine praktische Reinigungshilfe. Die Kugel wird einfach entfernt und der Mausreiniger auf die Öffnung gedrückt. Eine Bürste entfernt den hartnäckigen Schmutz dann ganz einfach.
www.hama.de

Günstige 5.1-Soundkarte

Trusts PCI-Platine mit dem Namen 511 5.1 Sound Expert Digital Surround verfügt neben den üblichen analogen Anschlüssen über einen digitalen und einen koaxialen SPDIF-Ausgang für Dolby-Digital-Dekoder. Die Vollversion des Software-DVD-Players WinDVD liegt dem 511-Paket bei. Ab Monatsende ist die Platine für knapp 45 Euro verfügbar.
www.trust.nl

Neue Gamepad-Serie

Nach mehr als zwei Jahren Pause bringt Saitek im Herbst eine neue Gamepad-Serie mit einem komplett neuen Design in den Handel. Neben einem günstigen Einsteigermodell gibt es ein programmierbares Gamepad und ein weiteres mit Rumble-Feedback. Das neue Flaggschiff wird ein kabelloses Gamepad mit eigener Ladestation.
www.saitek.de

Haben Sie eine Tastatur mit zusätzlichen Funktionstasten (Internet, Lautstärkesteuerung)?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

WELTMEISTERSCHAFTS-GAMEPAD

Einfach alles im Griff



Passend zur Fußball-Weltmeisterschaft bringt Thrustmaster eine Neuauflage seiner bisherigen Gamepads mit FIFA-Lizenz in den Handel. Das 2002 FIFA World Cup Dual Analog Gamepad besitzt zwölf Feuertasten, zwei analoge Mini-Joysticks und ein digitales Steuerkreuz. Durch eine mittig angebrachte Zusatztaste können Sie zwischen fünf verschiedenen analogen sowie digitalen Funktionsmodi wählen. Das grün-schwarze USB-Gerät ist komplett gummiert und kostet 25 Euro.



HERCULES-XPS-BOXENSERIE

Für verwöhnte Ohren

Die XPS-Boxenserie von Hercules (Tel.: 09123-96580) wurde vor kurzem um zwei Produkte ergänzt. Das XPS 200 ist ein kleines Stereosystem für den Schreibtisch, dessen Miniboxen über eine Leistung von zehn Watt (RMS) verfügen. Das kleine Schreibtischduett kostet 30 Euro. Das XPS 510 geht für 100 Euro über die Ladentheke, ist ein analoges 5.1-System ohne Dolby-Digital-Dekoder und verfügt über 60 Watt RMS-Leistung. Eine 5.1-Soundkarte ist für den Einsatz zu empfehlen. Beide Geräte sind bereits im Handel.

MICROSOFT SPECIAL EDITION DESKTOP

Black is beautiful

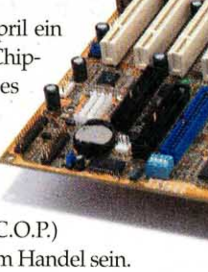
Das deutschlandweit auf 10.000 Exemplare limitierte Special Edition Desktop besteht aus den beiden bekannten Microsoft-Geräten Wireless IntelliMouse Explorer und Office Keyboard. Das USB-Keyboard ist nun aber nicht mehr grau-beige, sondern komplett schwarz. Eines seiner besonderen Features ist das eingebaute Mausrad. Die kabellose optische Maus besitzt übrigens die gleiche Farbgebung wie das Ursprungs-Gerät. Das Special Edition Desktop kostet 129 Euro und ist ab sofort verfügbar.

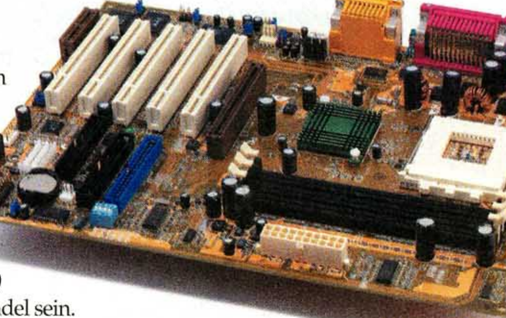


ASUS A7S333 MAINBOARD

Flotte SockelA-Platine

Asus (Tel.: 02102-95990) bringt Ende April ein SockelA-Mainboard auf Basis des SIS745-Chipsatzes in den Handel. Das A7S333 gibt es mit und ohne Dolby-Digital-Soundchip. Die PC333-Hauptplatine unterstützt den AthlonXP-Nachfolger „Thoroughbred", verfügt über einen temperaturgesteuerten Übertaktungsschutz (Asus C.O.P.) und soll ab Ende des Monats für 119 Euro im Handel sein.





Verschiebe-puzzle

Wenn der Veröffentlichungstermin eines Spiels verschoben wird, dann nervt das die Kunden und den Hersteller kostet es Geld – immer. **Wieso bleibt Unpünktlichkeit dennoch die Regel?**

In PC Games haben Sie sich den Mund wässrig gelesen, das Internet täglich nach Neuigkeiten durchschnüffelt wie ein Spürhund und die Tage bis zum Erscheinen runtergezählt wie den Countdown eines Raketenstarts. Und jetzt steht auf einer dieser blöden Websites auf einmal zu lesen: „Verschoben". Der Tag, an dem das Spiel erscheinen wird, auf das Sie sich seit seiner Ankündigung vor zwei Jahren freuen, rückt wieder sechs Monate in die Ferne. Das Leben kann so unfair sein.

In keiner anderen Branche treten ähnlich erhebliche Release-Verzögerungen auf wie in der Unterhaltungssoftware-Industrie. Ob man zu den Filmen, den CDs oder sogar zu den Büchern blickt – wenn die Verantwortlichen nicht vom Blitz getroffen werden, erscheinen ihre Produkte grundsätzlich pünktlich. Bei den Spielen verhält es sich andersherum.

„Mein großes Problem ist, dass ich überhaupt über Erscheinungstermine rede", sagte Peter Molyneux dazu im März. Peter war zuletzt durch das stark verspätete **Black & White** aufgefallen. „Ich kann einfach nicht widerstehen, über das zu reden, was ich mache. Wenn ich erkläre, dass das Spiel bis Weihnachten fertig wird, dann bin ich auch wirklich fest davon überzeugt. Ich sollte mir wirklich angewöhnen, einen Release-Termin zu nennen, der zeitlich dreimal so weit entfernt ist, als ich wirklich denke, und diesen dann erst bekannt zu geben, wenn wir die Hälfte des Projekts schon geschafft haben." Einer der Größten im Geschäft gibt zu, dass er nicht imstande ist, richtig einzuschätzen, wie viel Zeit für die Programmierung seiner Spiele nötig ist. Da stutzt der Laie: Warum?

Thomas Friedmann leitet Funatics (**Cultures 2, Zanzarah**). Er holt Luft, bevor er die typischen Entwicklungsprobleme beschreibt – und man ahnt, dass ihm ein knapper Satz nicht genügen wird. „Da gibt es viele Gründe", fängt er dann auch an. „Einmal ist es beim Design eines Spiels am Anfang wie in der Forschung. Man weiß nie, was auf einen zukommt, und


LEIDGEPRÜFT Alexander Jorias (Massive Development) konnte das Unterwasser-Actionspiel Aquanox erst sechs Monate nach dem eigentlichen Termin fertig stellen.


MANAGER Tagespläne schlägt Thomas Friedmann von Funatics auch anderen Entwicklern vor, um schnell zu merken, wie gut man in der Zeit liegt.

probiert viel aus. Spielspaß lässt sich nicht kalkulieren. Du hast eine Vision, aber wenn dein Projekt nicht so wird, wie du dir das vorgestellt hast, dann musst du noch mal von Grund auf drangehen – was gleich Monate kostet. Wer etwas Innovatives versucht, kann auch immer falsch liegen." Wenn Fachmagazine bereits Vorschauen drucken, besteht trotzdem die Möglichkeit, dass sich ein Spielkonzept noch als Sackgasse erweist und geändert werden muss. „Das passiert jedem", sagt Thomas weiter. „Dem Profi wie dem Anfänger.

Der Vergleich mit Medien wie Film, CD und Buch hinkt also – bei Spielen sind erste Resultate viel später überprüfbar. Näher verwandt sind die Brettspiele. Thomas Friedmann: „Im Rahmen von **Catan: Die erste Insel** hatten wir Kontakt mit dessen Erfinder Klaus Teuber. Der hat uns erzählt, wie Brettspiele entworfen werden: Versuch und Irrtum. Man überlegt sich was, stellt Regeln zusammen, testet die, indem man spielt, und stellt danach fest: ‚Okay, hier und dort müssen wir noch drehen.' Das ist bei uns nicht anders. Nur:

„Es ist wie in der Forschung: Man weiß nie, was auf einen zukommt." **Thomas Friedmann von Funatics über den Start eines Projekts.**

Bis man feststellen kann, ob die Idee, die man hatte, wirklich funktioniert, hat man wahrscheinlich schon ein Dreivierteljahr daran gearbeitet, einen Großteil des Codes geschrieben und Grafiken erstellt." Auch müssen die kreativen Köpfe in einem Team erst auf einen gemeinsamen Nenner kommen, bevor ein Spiel seine endgültige Gestalt annimmt. „Wenn du mit drei Leuten über deine Vorstellungen diskutierst, bist du am Ende der Meinung, alle haben das gleiche Bild im Kopf – und dann hat eben doch jeder sein eigenes. Das stellen wir immer wieder fest. Und was am Ende dabei herauskommt, ist noch einmal etwas völlig anderes, nämlich das Ergebnis der Zusammenarbeit." Solche Prozesse seien zeitlich unberechenbar.

Bei Computerspielen sind viele Programmroutinen umzuarbeiten. Das sind sehr komplexe Produkte geworden."

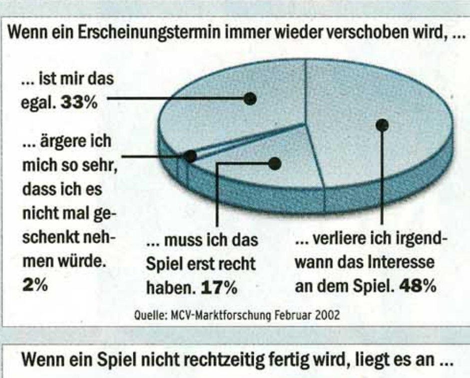
Daraufhin wechselt der Funatics-Chef zu einem zweiten Grund, den er „Überschätzung" nennt. Es komme vor, dass sich Leute zu viel Arbeit in zu kurzer Zeit zutrauen. „Manche Studios, vor allem junge Teams, gehen mit Druck auch falsch um. Ist ein Termin festgesetzt, denken sie nur noch ‚Bis dahin müssen wir fertig sein', nehmen sich aber nicht mehr die Zeit und die Luft, zwischendurch einzuschätzen, ob das überhaupt klappen kann. Sie meinen es gut, belügen sich damit aber wochenlang selbst."

„Ein Beispiel aus dem eigenen Hause [Funatics ist eine Tochter der

Spieler**meinung**









Phenomedia AG, Anm. d. Red.] – **Gothic** damals. Die Jungs haben ein 3D-Rollenspiel gemacht, das hervorragend wurde. Aber sie waren sich überhaupt nicht im Klaren, welche Schwierigkeiten bis dahin auf sie zukommen würden." Eine riesige Welt ohne Bewegungsgrenzen, ein relativ frei bestimmbarer Ablauf, zahllose Charaktere, Gegenstände, Abenteuer – bis in **Gothic** alles funktionierte, war das angepeilte Veröffentlichungsdatum weit überschritten. Als der Titel auf den Markt kam, lief noch immer nicht alles glatt. Mehr und mehr Bugs fielen auf, die einen ärgerlich (Abstürze), die anderen lustig (beim Laden eines Spielstandes standen just erschlagene Gegner kurz auf, um noch einmal umzuplumpsen) – helfende Patches kamen schnell, doch die ursprünglichen Fehler bleiben ein Zeichen für die Überforderung der Entwickler.

Normalerweise wird ein Spiel zurückgehalten, bis die meisten Bugs ausgemerzt sind – wahrscheinlich ist das sogar die häufigste Ursache für Terminverschiebungen. Allerdings ist es mitnichten eine Neuigkeit, dass beim Schreiben komplizierter Programme Software-Konflikte und logische Probleme auftreten. Ließe sich die Zeit, die für deren Beseitigung nötig ist, nicht gleich in den Entwicklungsplan einrechnen? „Manche sind bis heute überrascht, wenn sie es nicht mehr schaffen, ihre Bugs bis zur Veröffentlichung zu entfernen", kommentiert Thomas Friedmann. „Das liegt dann in erster Linie daran, dass sie die Korrekturen ewig vor sich hergeschoben haben, bis da ein großer Haufen war. Und jeder einzelne Bug zieht eben einen Rattenschwanz hinter sich her, den man am Schluss gar nicht mehr überschauen kann."

„Was natürlich auch passieren kann", erzählt er weiter, „ist, dass dir während der Entwicklung Leute abspringen, Programmierer die Firma verlassen oder krank werden, rein personelle Geschichten also. Selten sind Teams so stark besetzt, dass man das kompensieren kann."

Dann sei da noch der technologische Fortschritt. „Wenn du ein Spiel machst, das du unter anderem deshalb verkaufen willst, weil es die geilsten Effekte hat, dann treibt dich das", so Thomas.



„Du kannst nicht planen, was du nicht kennst." **Alexander Jorias von Massive Development** über Verzögerungen bei Spielen, die versuchen, neue Wege zu gehen.

Einer, der exakt davon ein Lied singen kann, ist Alexander Jorias, unter dessen Leitung Massive Development das Unterwasser-Actionspiel **Aquanox** fertig gestellt hat. **Aquanox** hatte sechs Monate Verspätung. „Du kannst nicht planen, was du nicht kennst", fasst Alexander zusammen, wie es so weit kam. Vor allem die Entwicklung der eigenen Grafik-Engine, die schnelle und schöne Bilder mit eigenem Stil liefern sollte, fraß Zeit. „**Aquanox** war ein sehr innovatives Produkt, das technologisch Maßstäbe setzen sollte. Wenn du so was machst, musst du sehr viel forschen. Du kannst nicht auf etwas Bestehendem aufbauen. Du entwirfst, probierst aus, verwirfst wieder, bevor du letztlich ans Ziel kommst. Dann verändert sich plötzlich die Ziel-Hardware, für die du programmierst, und schon musst du alles wieder umarbeiten. Da sind Verzögerungen immanent." Wer sich Stress ersparen will, lizenziert die funktionierende Grafik-Engine einer anderen Firma. Zusätzlicher Druck entsteht durch den Wettbewerb. Alexander: „Angenommen, ein Konkurrenzpro-

Die **Täter**

Erfahrene Entwickler beherrschen Zeitmanagement besser als junge Kollegen, sollte man meinen. Im Gegenteil: Gerade die Stars der Branche bringen ihre Projekte generell um Monate verzögert auf den Markt. Vorbildfunktion? Von wegen!



PETER MOLYNEUX, Lionhead-Gründer und Spiele-Guru, ist berühmt für die exzessiven Verschiebungen seiner Mammut-Projekte wie z. B. **Black & White**. Molyneux gibt offen zu, dass das Sprechen über Erscheinungstermine zu seinen großen Schwächen gehört.

XAVIER PEREZ, Geschäftsführer des spanischen Erfolgsentwicklers Pyro Studios, verschob das von den Fans sehnsüchtig erwartete **Commandos 2** in letzter Sekunde um fast weitere drei Monate.







BILL ROPER, Entwicklungsleiter der Kult-Spieleschmiede Blizzard, hat Projekte schon so oft verschoben, dass er sich bei **WarCraft 3** überhaupt nicht mehr auf einen Erscheinungstermin festlegt.





JÜRGEN REUSSWIG, Geschäftsführer von Sunflowers, steht bei **Anno 1503** als einzigem Produkt des Publishers unter enormem Erfolgsdruck und verschiebt das Produkt immer wieder aus Perfektionismus.



Release: Mai 2002

"Mit Dir hätten wir jeden Krieg gewonnen"

...sagt mein Opa!*

"Die Programmierer haben sich viele Neuerungen einfallen lassen, die das Spiel noch vielfältiger und komplexer machen." *Computer Bild Spiele 4/02*

"Spielerisch eine Liga höher." *PC Games Hardware 2/02*



Features:

- 5 Nationen: Amerika, Deutschland, Großbritannien, Russland und erstmals Japan
- 5 starke Kampagnen mit mehr als 50 spannenden Missionen
- faszinierender Multiplayer-Modus

Der Krieg geht knallhart weiter. In Sudden Strike II mit noch mehr Action durch noch realistischeres Kampfgeschehen und erweiterte Befehlsgewalt. Der ganze Globus ist ein einziges Schlachtfeld - ob in der Luft, an Land oder ab sofort auch auf dem Wasser. Wer Sudden Strike II spielt, weiß, um was es geht: **Das nackte Überleben!**









Weitere Informationen auf unserer Website:
WWW.SUDDENSTRIKE2.DE

* In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2. Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, dass es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel handelt.





dukt kommt früher heraus und legt die Messlatte höher. Dann musst du dir natürlich die Frage stellen, ob es nicht Sinn ergibt, noch einmal nachzuziehen." Dabei könne eine längere Verzögerung sogar schon entstehen, wenn man sich zum Beispiel entschließe, die Sichtweite im Spiel zu vergrößern: „Auf einmal siehst du die Gegner früher, das heißt, du musst auch deren Verhaltensmuster wieder ändern und die Balance der Waffenstärken anpassen."

All dies Stolpersteine, die im Programmcode stecken. Aber Alexander fallen noch andere Gründe dafür ein, warum sich Spiele regelmäßig verspäten. „Um moderne Produktionen kümmert sich nicht mehr nur das Team, das Studio. Da sind externe Firmen beteiligt, die Sounds und Grafiken entwickeln. Das sind ruck, zuck 20, 30 Leute, die mitarbeiten – das Ganze über einen Zeitraum von zwei Jahren. Die Ideen all dieser Leute immer wieder zusammenzuführen, ist ein großer Kommunikationsaufwand. aus so, dass die Beteiligten diesen für realistisch halten." Anscheinend sind bis zuletzt die Unwägbarkeiten so groß, dass von jetzt auf nachher alle Pläne umfallen können. Oder?

Thomas Friedmann schränkt genau diese Behauptung ein, indem er gegen die Konkurrenzfirma Sunflowers und deren Hoffnungstitel **Anno 1503** schießt. „Einen Monat, bevor **Anno 1503** rauskommen soll, sagen sie: ‚Hallo, wir brauchen noch ein halbes Jahr.' Das ist entweder gravierende Dummheit oder ein PR-Trick. Einen Monat vor dem Erscheinen ist mein Spiel beinahe fertig – da kann ich mich nie und nimmer so verschätzen." Jüngst verschob sich der Aufbau-Strategietitel vom Frühjahr auf den Herbst. Sunflowers-Geschäftsführer Jürgen Reußwig entschuldigt sich in einer langen E-Mail an PC Games bei den Spielern: „Anfang Februar wurde uns bewusst, dass wir den April als geplanten Erscheinungstermin nicht einhalten können. Wir hatten **Anno 1503**



Warum werden überhaupt Termine genannt?
Wäre es nicht geschickter, zu warten, bis das Ende der Entwicklung tatsächlich in Sicht ist?

Irgendwann versauerst du in Meetings. Das sieht ein Kunde von außen natürlich nicht. Vielleicht arbeitest du auch mit neuen Partnern zusammen, die nicht die erwartete Qualität abliefern. Vielleicht musst du plötzlich neue Leute ins Team einführen. Und, und, und."

Schön und gut: die Sackgassen im Konzept, die Selbstüberschätzung, die Diskussionen im Team, Fehler in höllisch komplexen Produkten – diese ganzen Punkte klingen menschlich und nachvollziehbar. Nur: Warum werden dann überhaupt Termine genannt? Wäre es nicht geschickter, zu warten, bis das Ende der Entwicklung tatsächlich in Sicht ist? Soll Peter Molyneux' Gesprächsdrang als Entschuldigung für alle Trödler gelten? Alexander Jorias: „Wenn du den Termin zu spät nennst, ist draußen niemand auf dein Produkt vorbereitet. Daraus folgt aber nicht, dass die Leute, die an einem Projekt arbeiten, Müll erzählen, um Aufmerksamkeit zu kriegen. Wenn ein Termin genannt wird, ist es durch- schon zu oft verschoben und daher musste der neue Termin absolut sicher sein. Es ist uns bewusst, dass wir die Verschiebung von **Anno 1503** sehr spät bekannt gegeben haben. Alle Mitarbeiter von Sunflowers und Max Design sind emotional sehr stark mit **Anno 1503** verbunden, so dass wir einen unabhängigen Spezialisten hinzugezogen haben. Wir wollten unseren Fans einen absolut sicheren Veröffentlichungsmonat nennen. Aus diesem Grund haben wir mit der Bekanntgabe des neuen Termins so lange gewartet, bis wir das Ergebnis der objektiven Analyse hatten. Es war ein Fehler, den Stand der Dinge nicht früher an die **Anno**-Fans weiterzuleiten. Das tut uns aufrichtig Leid und wir möchten uns dafür in aller Form entschuldigen."

Veröffentlichungsdaten – das Thema ist ein sehr sensibles geworden. Übt sich die Branche dadurch irgendwann in Pünktlichkeit oder beginnen nur Streits darüber, wer warum zu spät kommt?

DANIEL CH. KREISS/FALKO OSSMANN



Schwarze Schafe

Ein paar der vielen bekannten Titel, die entweder verspätet kamen oder noch immer nicht erschienen sind:



Black & White
Ankündigung für: Weihnachten 1998
Veröffentlichung: April 2001

Freelancer
Ankündigung für: 1. Quartal 1999
Veröffentlichung: September 2002



Anachronox
Ankündigung für: 1. Quartal 1999
Veröffentlichung: Juni 2001

Daikatana
Ankündigung für: Oktober 1998
Veröffentlichung: Juni 2000

Command & Conquer 3
Ankündigung für: Ende 1998
Veröffentlichung: September 1999



Diablo 2
Ankündigung für: Ende 1999
Veröffentlichung: Oktober 2000

Republic
Ankündigung für: Ende 2000
Veröffentlichung: September 2002



Duke Nukem Forever
Ankündigung für: „Wenn es fertig ist."
Veröffentlichung: Wer's glaubt, wird selig.

EILER & RIEMEL

Microsoft

NENN MICH NICHT SÜSSE!

Rache ist bitter.

Als Rächerin deiner Familie räumst du auf in der riesigen Welt von Dungeon Siege. Du beginnst deinen Feldzug einsam, doch bald geleitest du bis zu acht Weggefährten von einem Kampf zum nächsten. Du spielst in einer unglaublich realistischen 3-D-Welt, die du mit dem Siege Editor selbst erweitern kannst. Im einzigartigen Mix aus anspruchsvollem Rollenspiel und atemberaubender Action bist du Stratege und Kampf-Crack zugleich. Wähle deine Waffen richtig und nutze deine Fähigkeiten. Denn das Ziel ist groß: die Armee der Finsternis zu besiegen und jede Freundlichkeit zu vergessen. **www.microsoft.com/germany/ms/games/dungeonsiege**





NEW WORLD COMPUTING

3DO



Might and Magic® IX

Deine Gefährten brauchen Dich. Ab sofort.





STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

Hotelgigant

Jowood lädt dazu ein, nach Verkehr und Industrie nun auch ein Hotel zu planen, zu bauen und zu managen. Wer für seine Klientel die richtigen Grundrisse, die passende Inneneinrichtung sowie adäquate Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung baut und darüber hinaus mit Geld umgehen kann, wird bald eine weltweit vertretene Hotelkette sein Eigen nennen. Mit einer testbaren Version rechnen wir nächsten Monat.





Der Nachfolger von **Shogun: Total War** beeindruckt bereits jetzt mit Superlativen. Beim Kampf gegen die Mongolen, bei den Kreuzzügen oder während des Hundertjährigen Kriegs können über 10.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Schlachtfeld kämpfen. Neuartige Spielfiguren aufseiten der insgesamt zwölf Nationen stehen ebenfalls auf dem Programm: Prinzessinnen, Abgesandte des Papstes, Ketzer oder Philosophen sollen ab dem Spätsommer 2002 neuartige Strategien ermöglichen.

AGE OF MYTHOLOGY

„Für Ägypter waren die **Mythen real.**"

PC Games: Du bist als Spieledesigner bekannt, der Wert auf historisch akkurate Umsetzungen legt. Hat es dir keine Bauchschmerzen verursacht, die Welt der Fakten gegen die der Mythologie einzutauschen?

Shelley: Nein, denn einerseits entnehmen wir der Geschichte ohnehin nur die Teile, die für ein Spiel brauchbar sind; wir bilden keine Zeitgeschichten nach. Und andererseits ist Mythologie real. Vor Tausenden von Jahren glaubten die Ägypter, Griechen und Skandinavier an ihre Götter, für die Leute waren sie Teil des täglichen Lebens. Mythologische Elemente in das Spiel zu integrieren, war daher nicht unlogisch. Wir bilden in dem Spiel einfach eine Zeit ab, in der Legenden und Mythen real waren.

PC Games: Was ist aus den Plänen für **Age of Empires 3** geworden? Gerüchteweise sollte das Spiel im Zeitalter der ersten Gewehre oder im Ersten Weltkrieg liegen.



BRUCE SHELLEY ist Spieledesigner bei den Ensemble Studios (Age of Empires, Age of Kings).

Shelley: Wir diskutierten eine ganze Reihe von Optionen und entschieden uns letztendlich für **Age of Mythology**. Ein **Age of Empires 3** war eine Möglichkeit, die wir uns offen halten wollten. Wir haben zahllose Ideen, um was es in **AoE 3** gehen könnte.

PC Games: Was hältst du von **Warcraft 3**? Und warum ist **Age of Mythology** anders oder besser als **Warcraft 3**?

Shelley: **Warcraft 3** ist ein weiteres, cooles Spiel von Blizzard. Es zeigt Blizzards typischen Stil, großartiges Gameplay und coole Grafik. Es ist unmöglich zu sagen, dass eines der Spiele besser wäre – insbesondere da beide noch in der Entwicklung sind. **Warcraft** unterscheidet sich mit seinen cartoonähnlichen Grafiken von unserem eher realistischen Stil, außerdem legt es einen höheren Wert auf wenige, dafür aber hochwertige und rollenspielartige Einheiten, die ein Mikromanagement benötigen. **Age of Mythology** ist näher an traditionellen Echtzeit-Strategiespielen mit ihren vielen billigen Einheiten und Massenschlachten.

PC Games: Was kommt nach **Age of Mythology** (außer dem Urlaub)?

Shelley: Wir werden definitiv mit einem weiteren Echtzeit-Strategiespiel anfangen, über das wir aber vermutlich eine sehr lange Zeit nichts zu sagen haben.

Warcraft 3

Vivendi und Blizzard wollen von Warcraft 3 weltweit zwischen sieben und zehn Millionen Einheiten ausliefern. Damit wäre die Veröffentlichung des Titels der größte PC-Spiele-Launch aller Zeiten. Für den deutschen Markt wird mit rund 700.000 Stück gerechnet.

Die Sims

Der Titel „Bestverkauftes PC-Spiel aller Zeiten" ermutigt Electronic Arts, die Sims-Reihe mit einem Sims 2 fortzuführen, das Hintergrundgeschichten und „Missionen" aufweisen soll. Auch ein Sims Online soll noch in diesem Sommer in die Beta-Phase gelangen.

Cossacks 2

In der zweiten Jahreshälfte 2003 wird der Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels Cossacks erscheinen. In 60 Missionen, zehn historischen Schlachten und zwölf Szenarien sollen die bis zu 32.000 Einheiten für das Wohl von zehn europäischen Nationen kämpfen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	32%	Anno 1503	Aufbau-Strategie	Oktober 2002	Electronic Arts
2	22%	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Juli 2002	Vivendi-Universal
3	11%	Command & Conquer: Generals	Echtzeit-Strategie	November 2002	Electronic Arts
4	10%	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	September 2002	Microsoft
5	6%	Anstoß 4	Fußball-Manager	August 2002	Ascaron
6	4%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Erhältlich	Infogrames
7	4%	Master of Orion 3	Runden-Strategie	August 2002	Infogrames
8	4%	Port Royale	Strategie	Juni 2002	Bigben Interactive
9	3%	Die Sims 2	Strategie	Noch nicht bekannt	Electronic Arts
10	2%	Imperium Galactica 3	Echtzeit-Strategie	August 2002	CDV

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

EXKLUSIV

Age of Mythology

DIE GRIECHEN spielen sich am ehesten so wie die herkömmlichen Zivilisationen aus Age of Empires.

Das Zeitalter der Mythologie birgt viele Geheimnisse. PC Games hat bei den Designern nachgehakt und **neue Erkenntnisse über die drei Zivilisationen** zu Tage gefördert.

Im September, wenn **Age of Mythology** aller Voraussicht nach erscheint, werden Sie Griechen, Ägypter und Wikinger in über 30 Missionen in die Schlacht schicken. Gekämpft wird in einer 3D-Landschaft, die so hübsch ausschaut, als hätten die Götter höchstpersönlich Hand angelegt. Besonders beeindruckend: Korallenriffe schimmern durch die Meeresoberfläche, Wasserfälle rauschen über Abhänge und Fische schwimmen deutlich sichtbar im Ozean – alles wirkt wie aus einem Reisekatalog. Die Umgebung, obwohl völlig dreidimensional, brauchen Sie nicht drehen oder zoomen. Eine feste Perspektive sorgt für Übersicht über die Zivilisationen.

Wenn **Götter sauer** werden





BLITZ
Egal wie stark die Einheit ist, auf die Sie den Blitz anwenden: Sie wird sterben. Suchen Sie sich Ihr Opfer deshalb sorgfältig aus! Denn denken Sie dran: Diese Fähigkeit lässt sich nur einmal gebrauchen.

TELEPORT
Da staunen die Ägypter: Mittels Teleport-Fähigkeit lässt sich eine Gruppe sichtbarer Einheiten auf einen beliebigen Punkt der Karte beamen. Diese Streitmacht wurde in eine zugemauerte Falle mit Wachtürmen teleportiert.



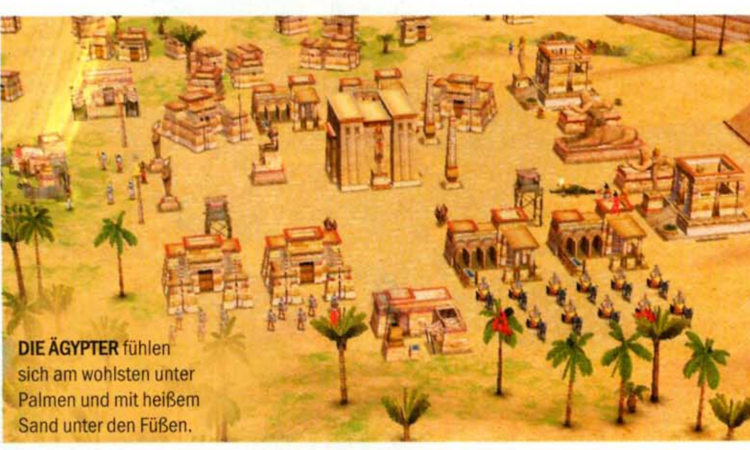


WALDBRAND
Ihr Gegner braucht dringend Holz? Setzen Sie doch seine Ressourcen-Quelle, einen nahe stehenden Wald, in Brand. Gemein: Das Feuer breitet sich aus und kann auch auf Gebäude übergreifen.

WIRBELSTURM
Der Wirbelsturm ist eine sensationelle Katastrophe: Er fährt übers Land, wirbelt Häuser in die Luft, reißt Bäume aus, lässt Kühe fliegen und verändert seine Farbe, wenn er in verschneiten Regionen wütet.




DIE WIKINGER sind die aggressivste Rasse im Spiel und starten in der Kampagne auf verschneitem Gebiet.


DIE ÄGYPTER fühlen sich am wohlsten unter Palmen und mit heißem Sand unter den Füßen.

Die Griechen sind den herkömmlichen Klassen aus **Age of Empires** noch am ähnlichsten. Aufklärung gehört zu den Stärken der antiken Kultur. Standardmäßig starten Sie mit einem Pegasus. Das ist ein weißer Gaul, der meterhoch über dem Boden flattert und somit alles im Blick hat. Deutlich aggressiver schreiten Sie als Wikinger voran. Dadurch, dass nicht Bauern, sondern Kämpfer für den Bau von Gebäuden zuständig sind, führen Sie kinderleicht Belagerungskämpfe. Besonders flexibel sind die Nordmänner beim Ressourcenabbau. Während Griechen und Ägypter stets feste Sammelstellen in der Nähe von Wäldern (Holz), Beerensträuchern (Nahrung) oder Goldminen errichten müssen, ziehen sie einfach ihren mobilen Ochsenkarren hinterher und sorgen so für maximale Effizienz. Die Gunst der Götter (braucht man, um Spezialfähigkeiten herbeizubeschwören) erhalten Sie, indem Sie siegreich aus Schlachten hervorgehen. Kontrastprogramm bei den Ägyptern: Die igeln sich problemlos ein, weil sie die stärksten Verteidigungstürme im ganzen Spiel besitzen. Arbeiter kommandieren Sie zum Bau riesiger Monumente ab, die fortan die Gunst der Götter erhöhen. Solche Bauten verhindern außerdem in einem bestimmten Umkreis, dass ein Gegenspieler Gebrauch von einer göttlichen Fähigkeit macht. Im Gegenzug dürfen Sie eine Spezialfähigkeit anwenden, um die Monumente in gigantische Statuen zu verwandeln, die mit Pfeil und Bogen schießen. Pharaonen segnen auf Wunsch diese Verteidigungsanlagen, härtere Rüstung und eine höhere Feuerrate sind die Folge. Mit dem Priester verfügen die Ägypter über die einzige Einheit, die andere heilt.

Spannender noch sind die mythologischen Figuren: Der Mantikor, ein löwenähnliches Raubtier mit knallrotem Fell, reißt sein Maul auf und lässt die Gegner bewegungsunfähig. Ägyptische Anubis-Einheiten springen mit einem Satz über Abhänge und erreichen so Plätze, von denen ein griechischer Fußsoldat nur träumen kann. Frostriesen vereisen Widersacher mit einem Atem, der frischer ist als nach einem Wick-Blau-Bonbon. Der Nemeische Löwe haucht mit seinem Schrei magisches Leben in Bäume, woraufhin selbige an Ihrer Seite kämpfen. Zyklopen, einäugige Riesen, packen ihre Widersacher an der Gurgel und üben Weitwurf. Sie merken schon: Der Trend geht weg von Massenschlachten und hin zu sehr mächtigen Einheiten, die man besser sorgfältig auswählt. Eine erfreuliche Entwicklung, wie wir finden!

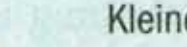

ERSTEINDRUCK

Bis vor kurzem dachte ich, ***Warcraft 3*** *sei das Nonplusultra im Echtzeit-Strategie-Genre. Doch* ***Age of Mythology*** *sieht so gut aus und spielt sich wegen der vielen Götter so spannend, dass ich meine Meinung revidieren muss. Das wird ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Ensemble Studios
Anbieter .... Microsoft
Termin .... September

In **Age of Mythology** sind Sie Handlanger eines Gottes, dem Sie sich zu Beginn des Spiels verschreiben. Wenn Sie einen Sprung ins nächste Zeitalter vollführen, dürfen Sie jeweils einen zusätzlichen Gott anbeten. Die Folge: Sie erhalten spezielle Mächte, die sich nur ein einziges Mal anwenden lassen. Wir haben Ihnen eine Auswahl einiger Spezialfähigkeiten zusammengestellt.



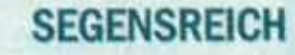


METEORREGEN
Der Meteorregen ist die stärkste Spezialfähigkeit im ganzen Spiel. Sekundenlang fallen Himmelskörper auf die Erde, tauchen den Bildschirm in gleißendes Licht und hinterlassen verbrannte Erde.

FROST
Kleine Eisberge ragen aus der Erde und strahlen Kälte aus. Alles, was sich im Umkreis befindet, wird sich langsamer fortbewegen. Auch die Angriffsrate der Einheiten verringert sich dadurch.







UNTERWELTPASSAGE
Erinnern Sie sich an den Nydus-Kanal in Starcraft? Die Griechen errichten an einem beliebigen Punkt der Karte einen Tunnel und legen auch den Ort seines Ausgangs fest. Praktisch für Überraschungsangriffe.

SEGENSREICH
Sie dürfen Gebäude segnen und somit die Produktion ankurbeln. Eine ähnliche Gottkraft ist der Regen, der dafür sorgt, dass angebaute Felder schneller gedeihen. Gefälliger Nebeneffekt: ein Regenbogen.



Auf den Feldern können wir wahlweise Getreide, Hopfen, Obst, Baumwolle oder Erdnüsse anbauen.

Brauerei, Destillerie und Weingut in einem: Per Knopfdruck stellen wir die Produktion von Bier (Getreide + Hopfen) auf Whiskey (Getreide) oder Wein um.

Die Rinderfarm liefert Milch, Fleisch oder Leder (für Jacken, Stuhlbezüge, Fußbälle etc.).

VIDEO

EXKLUSIV

Der Industriegigant 2

Ehe der C64 seinen Durchbruch feiert, **ist diese Wirtschaftssimulation schon wieder zu Ende.** Doch davor ist ja genug passiert ...



IM GRÜNEN BEREICH Wir bauen eine Spielzeugfabrik; auf die grün eingefärbten Lager und Bahnhöfe kann der Betrieb zugreifen.

Bei den **Industriegigant**-Erfindern im österreichischen Ebensee (Kategorie: „Arbeiten, wo andere Urlaub machen") werden die Weichen gestellt, damit der Termin „14. Juni" auch wirklich eingehalten werden kann: Weil sich Jowood-Entwicklungs-Chef Hans Schilcher persönlich ums Spieldesign kümmert, verzichtet er sogar mehr oder minder freiwillig auf den Messetrip zur E3 nach Los Angeles, wo **Der Industriegigant 2** das Highlight seiner Herbst-/Winterkollektion darstellt.

Wenn das mal keine gelungene Überleitung ist – denn Folge 2 des Aufbauspiels ist serienmäßig mit dem „American Way of Life" ausgestattet, wie man den Fassaden der Häuser im Westküsten-Stil anmerkt. Ihre Vorbilder heißen Rockefeller, Iacocca und Ford: Farmen, Bergwerke, Farmen, Fabriken, Supermarktketten, Schiffsflotten und eigene Schienennetze sind die Bausteine auf Ihrem Weg zum Industriegiganten. Sowohl der Endlosmodus als auch die Einzelszenarien und die 16 Kampagnen-Missionen sind in den Jahren 1900 und 1980 angesiedelt; die längste Mission dauert 20 Spieljahre, was einer – unvorgespulten – Nettospielzeit von rund fünf Stunden entspricht. In diesem Zeitraum kommen ständig neue Fahrzeug-, Flugzeug- und Schiffsmodelle auf den Markt (insgesamt gibt es 50) – die sind dann schneller, weniger anfällig, günstiger im Unterhalt und haben ein größeres Fassungsvermögen. Auch das Angebot an produzierbaren Gütern wächst; im Vergleich zu **Industriegigant 1** hat sich die Zahl der Produkte verdreifacht – auf nunmehr 150 Erzeugnisse, vom Gartenzwerg bis zur Wegwerfwindel, vom Tennisschläger bis zum Klavier, vom Schokotörtchen bis zum Farbfernseher. In etwa hält sich das Spiel dabei an die historischen Fakten, verteilt die Erfindungen aber etwas auf die Jahre, um den Spieler ständig mit Neuheiten zu überraschen.

Vor dem Bau der ersten Fabrik muss erst mal die Lage analysiert werden: Wo sind die Grundstücke groß genug? Welches Areal liegt strategisch günstig zwischen mehreren Siedlungen? Wo findet man Rohstoffe? Kupfer, Eisenerz, Bauxit (für die Aluminium-Herstellung) oder Quarz werden durch entsprechende Symbole angezeigt. Machen Sie sich rechtzeitig Gedanken, ob Sie in Ihrer Spielwarenfabrik als Erstes Puppen, Holzeisenbahnen oder Teddybären produzieren wollen – oft sind näm-

Einmal im Jahr ist Erntezeit: Mähdrescher donnern über den Acker, die Ausbeute landet im Lager (sofern genügend Kapazitäten vorhanden sind).

Wir sind Kamps, Hipp, Ültje, Dr. Oetker, Warsteiner und Dittmeyer auf einmal: In unserem Sortiment finden sich Obstkonserven, Babynahrung, Brot, Kuchen, Säfte, Bier und geröstete Erdnüsse.

Die von uns höchstpersönlich verlegten Eisenbahnstrecken führen in die nächstgelegenen Städte, wo wir unsere Lebensmittel in konzerneigenen Supermärkten anbieten.

Für Dosenobst brauchen wir Blechbüchsen, für Getränke Glasflaschen. Beides müssen wir selbst aus Stahl und Quarzsand produzieren.



lich gleich mehrere Werkstoffe vonnöten und ein „Verbauen" ist kostspielig. Um Zeitungen, Kalender und Comics zu produzieren, brauchen Sie ein Holzfällercamp, eine Sägemühle, eine Papierfabrik, eine Druckerei und – in der Stadt – einen Buchladen. Sie können sich ausmalen, dass für den Einstieg in den Automobilbau ein ganzer Industriepark an Zulieferbetrieben (Motor, Karosserie, Elektronik etc.) vonnöten ist. Reizvoll wird **Der Industriegigant** dadurch, dass Wein, Baumwolle oder Erdnüsse eben nur einmal im Jahr geerntet werden; genügend Lagerfläche ist also ein Muss. Auch Schlauchboote, Sonnenschutzcreme und Skier verkaufen sich nur zu den jeweiligen Jahreszeiten, ganz zu schweigen von Weihnachtsbäumen. Ereignisse wie Weltwirtschaftskrisen stellen Sie zudem vor immer neue Herausforderungen.

Der Warenaustausch wird über Lagerhäuser (gibt's in drei verschiedenen Größen) abgewickelt; alle Fabriken und Farmen bunkern hier ihre Vorräte – entweder zur Weiterverarbeitung oder zum Transport via Zug, Truck, Flieger oder Schiff. Von den benachbarten Bahnhöfen, LKW-Depots, Flug- und Seehäfen treten die fertigen Waren dann ihren Weg zu den Kunden in den Geschäften an. Die Szenarien sind teilweise so aufgebaut, dass Sie etwa Erdöl aus entlegenen Regionen mit der Bahn oder – in Inselwelten (etwa Hawaii) – per Flieger oder Schiff rankarren müssen. Die Computergegner dienen in jedem Fall nur dazu, das allzu ungestüme Wachstum expansiver Industriegiganten zu bremsen, indem sie an lukrativen Stellen Rohstoffe abbauen oder Geschäfte eröffnen. Handeln dürfen Sie mit Ihren Mitbewerbern jedoch nicht – schade.

Die Bedienung fällt leichter als beim Vorgänger: Die eleganten Menüs mit meist selbsterklärenden Symbolen verschieben Sie beliebig auf dem Bildschirm; Schritt für Schritt kaufen und „programmieren" Sie gleich mehrere LKWs und Züge auf einmal und klonen bewährte Routen. Wir haben's getestet: Eine Gewinn bringende Produktionskette lässt sich mit gerade mal zehn Klicks bewerkstelligen – Legebatterien in gebührendem Abstand zur Stadt aufstellen (der Gestank, Sie verstehen), Supermarkt an den Stadtrand, dazwischen ein Lager – schon heißt es „Eier marsch" und im einsehbaren Lager stapeln sich alsbald die Eierpaletten.

Erst in den letzten Wochen hinzugekommen und deshalb noch ziemlich geheim – zumindest bis jetzt – sind die so genannten Luxuspunkte, die Sie für gesteigerten Umsatz, einen größeren Unternehmenswert oder Stiftungen in Form von Schwimmbädern oder Mehrzweckhallen kassieren. Miese auf dem Konto oder Fabriken in Stadtnähe (mindern den Wohnwert) resultieren in Abzügen. Die angehäuften Punkte sind eine Art Belohnung, denn im Austausch dürfen Sie ein schmuckes Eigenheim aussuchen und so platzieren, dass es alle sehen können – anfangs ein schmaler Bungalow, später eine Villa oder gar ein Schlösschen im Neuschwanstein-Format.

PALM BEACH Die Städte verändern ihr Bild im Laufe der Jahrzehnte und breiten sich aus. Beachten Sie die vielen Details wie die hübschen Wellenausläufer und das alljährliche Partikel-Silvesterfeuerwerk.

ERSTEINDRUCK

Über mangelnde Komplexität kann man sich wirklich nicht beklagen – schon eher darüber, dass bei wachsender Konzerngröße der Überblick über Fahrpläne und Ladungen etwas flöten geht. Modelleisenbahn-Charme hat ***Der Industriegigant 2*** *bereits; jetzt kommt alles auf die Missionen an.* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Jowood
Anbieter .... Jowood
Termin .... 14. Juni 2002

Sim City 4



RUNDERNEUERT Das Benutzer-Interface und die Feuereffekte sind neu, die Gebäude erinnern aber doch sehr stark an den Vorgänger.


BEFLÜGELT Katastrophen wie dieser Tornado werden den Bürgermeister vor Herausforderungen stellen.



TOURISTENMAGNET Diese Verbrauchermesse ist eine der Attraktionen, die bei erfolgreichem Management gebaut werden dürfen.

Ein echter Klassiker kehrt zurück: Im hohen Alter von fast 15 Jahren startet Sim City, der Urahn aller Aufbau-Strategiespiele, ein drittes Comeback.

EVOLUTION Abhängig von der Konjunktur im Viertel sehen die Gebäude immer anders aus.



Nachdem Maxis zuletzt nur noch Erweiterungen zu **Die Sims** zu programmieren schien und jüngst auch das Projekt **Sims Ville** einstellte, glaubte niemand mehr so recht an eine neue Version von **Sim City**. Überraschung: Bereits im November 2002 wird es wohl so weit sein. Das Grundkonzept hat sich seit Jahren nicht verändert: Der Spieler weist als Bürgermeister Industrie-, Büro- und Wohngebiete aus, errichtet eine Infrastruktur mit Straßen und Schulen und hofft, dass sich bald steuerzahlende Arbeitgeber und -nehmer in seiner Stadt ansiedeln. Eine der wichtigsten Neuerungen betrifft das Verkehrssystem. **Sim City 4** unterscheidet zwischen Autobahnen, Landstraßen, städtischen Haupt- und Nebenstraßen – mit individueller Kapazität und Höchstgeschwindigkeit. Um den Verkehr steuern zu können, darf der Spieler zudem Ampelanlagen kaufen und individuell takten. Von dem aufgegebenen Projekt **Sims Ville** wurde mit den so genannten Agenten eine weitere Neuerung übernommen: Einzelne Stadtbewohner wie Feuerwehrleute, Polizisten oder auch der Bürgermeister können direkt gesteuert werden. So lassen sich Straßensperren errichten, Feuersbrünste können auf strategische Weise eingedämmt werden oder es lässt sich Wahlkampf in Wohngebieten betreiben – oder eine Demonstration anzetteln, falls der Bürgermeister in dieser Gegend extrem unbeliebt ist. Ansonsten scheint bei **Sim City 4** vor allem Kosmetik betrieben zu werden: Nach wie vor basiert das Spiel auf einem groben Raster aus Kacheln, das die Mindestgröße von Gebieten, Gebäuden und Straßen bestimmt. Immerhin wird dies ein wenig besser versteckt als bisher: Endlich ist der Bau von diagonalen Straßen möglich, außerdem gibt es nun sanft geschwungene Hügel. Zusätzliche Gebäudeeigenschaften dienen ebenfalls dazu, **Sim City** nicht mehr klinisch rein aussehen zu lassen: Neue, verfallene, verlassene oder mit Reklametafeln beklebte Häuser zeigen nun auf einen Blick, wie es um ein Stadtviertel bestellt ist. Angeblich wird **Sim City 4** eine 3D-Engine vorweisen können. Die bislang veröffentlichten Screenshots sehen allerdings keineswegs dreidimensional aus und verwenden zudem alle die exakt gleiche Perspektive. Auch das Benutzer-Interface scheint keine Möglichkeit zu bieten, die Kamera zu heben oder zu senken.

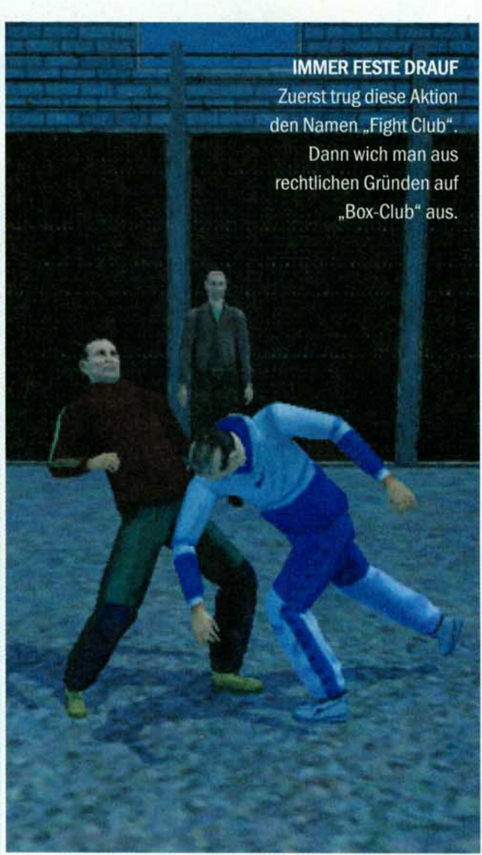
ERSTEINDRUCK

*Man darf sich auf das neue **Sim City** uneingeschränkt freuen, den Versprechen des Herstellers werden wir aber erst glauben, wenn wir uns auf der E3 davon überzeugt haben.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Maxis
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2002



DETAILREICH Wenn Sie wollen, zoomen Sie bis zum Anschlag: Dann können Sie sogar Pflastersteine einzeln ausmachen.



IMMER FESTE DRAUF Zuerst trug diese Aktion den Namen „Fight Club". Dann wich man aus rechtlichen Gründen auf „Box-Club" aus.

Republic: The Revolution

Irgendwo zwischen Gesellschaftssimulation, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie **wächst gerade etwas heran, das mal eben das Genre revolutionieren könnte.**

Die vier Städte der Republik von Novistrana sind Schauplatz der Machtkämpfe in **Republic**. Aus gottgleicher Perspektive überblicken Sie das rund 2.000 Quadratkilometer große 3D-Gebiet, drehen die Perspektive und zoomen stufenlos. Darauf bestechen, morden, erpressen und intrigieren 16 Fraktionen um die Wette. Sie verkörpern eine davon. Ziel ist es, vom kleinen Bandenchef eines Vororts zum Präsidenten aufzusteigen. In den ersten Spielstunden beschränkt sich Ihr Einsatzgebiet auf kleinere Vororte, mit zunehmender Macht auf die Bevölkerung vergrößert sich Ihr Wirkungsbereich, bis Sie irgendwann die Fäden in den vier Großstädten ziehen. Der Schlüssel zum Erfolg sind drei Ressourcen, nämlich Stärke, Einfluss und Geld. Davon finanzieren Sie die rund 150 verfügbaren Aktionen im Spiel, um die Einwohner Novistranas davon zu überzeugen, dass die Zukunft der Republik in Ihren Händen am besten aufgehoben ist. Dazu gehört Legales wie Fernsehauftritte oder öffentliche Reden. Schlägereien, Erpressung und Bestechung dagegen sind Mittel, die die örtliche Polizei nicht gerne sieht. Da kann es geschehen, dass die Gesetzeshüter ein besonders charismatisches Mitglied Ihrer Anhängerschaft ins Gefängnis verfrachten. Wenn Sie wollen, starten Sie daraufhin eine Befreiungsaktion. Die Chancen auf einen Ausbruch steigen, wenn Sie vorher einen Sabotage-Akt zur Ablenkung durchführen und den umstehenden Elektrizitätswerken den Saft abdrehen. Insgesamt wird es knapp 100 solcher Kombinationsmöglichkeiten geben. Mit viel Liebe zum Detail simuliert **Republic** die unterschiedlichen Aktionen: Gründen Sie einen Box-Club, werden sich seine Mitglieder in der Dämmerung vor einem verlassenen Fabrikgebäude treffen, einen Kreis bilden und zwei Personen zum Duell in die Mitte schieben. Sie sind es dann, der entscheidet, wie energisch die beiden die Fäuste schwingen sollen. Je härter die Rauferei, desto schneller gelangen Sie an die Ressource Stärke. Im Gegenzug steigt das Risiko, dass die Polizei dem illegalen Treiben ein Ende setzt und Sie Leute verlieren. In **Republic** hängt eben alles zusammen.

ERSTEINDRUCK

Wahrscheinlich schielt Peter Molyneux neidisch auf das, was sein abtrünniges Design-Genie Demis Hassabis da gerade unter der Flagge seiner eigenen Firma aufzieht: ein Computerspiel mit genug innovativen Ideen, um ganz groß rauszukommen. THOMAS WEISS

Entwickler .... Elixier Studios
Anbieter .... Eidos
Termin .... September 2002*


Neu!
T-Online Vision
„Im neuen Breitbandportal steckt jede Menge Action – zum Beispiel super Online-Spiele.“
Willkommen im neuen Internet-Zeitalter
Live-Bilder, Videostreams, Online-Games: Wer die neuen Möglichkeiten des Internets voll ausschöpfen möchte, sollte jetzt T-Online Vision anklicken. Denn hier sind die verschiedensten Breitbandangebote in einem Portal zusammengefasst. Der sportliche Typ zum Beispiel findet aktuelle Berichterstattungen, Hintergrundinformationen, Interviews und Live-Chats zu vielen Sport-Events. Der Musik-Freak findet das neue Portal dank Streaming von Musik-Clips und Konzerten – live oder on demand –, Backstage-Reportagen und dem T-Online Vision Web Radio äußerst hitverdächtig. Und für den Gamer hält T-Online Vision jede Menge multiplayerfähige Online-Games bereit und die Möglichkeit, per „Games on Demand“ auf aktuelle PC-Spiele zuzugreifen.
Übrigens: Optimal funktioniert T-Online Vision z. B. mit dem Breitbandzugang T-DSL. Also, die Spiele sind eröffnet – mit T-Online Vision.
Einzelheiten über die Nutzung der Möglichkeiten von T-Online Vision erfahren Sie ohne Zusatzkosten unter www.t-online-vision.de. Informationen über Preise und Verfügbarkeit von T-DSL erhalten Sie unter www.service.t-online.de.
Deutschland geht T-Online. Gehen Sie mit.
Infos: www.t-online-vision.de
T-Online-Vision
Spiele
„Und bei mir läuft das in Superqualität mit T-DSL.“
T··Online···



Age of Wonders 2: Der Zirkel der Zauberer

GRÖSSE ZÄHLT Je größer die Türme der Städte, desto größer ist der Bereich, in dem Merlin seine Magie ausüben kann.

MÄRCHENLAND In den idyllischen Landschaften treiben sich Elfen, Orks und andere Fantasy-Wesen herum.

HOPP UND TOP Grafisch gehört der Kampfbildschirm zum alten Eisen, spielerisch überzeugt er.

Das Tal liegt im Chaos, die Menschen sind bei Orks und Elfen verhasst, die mächtigen Keepers herrschen mit brutaler Gewalt. **In einem rundenbasierten Strategiespiel müssen Sie wieder für Ordnung sorgen.**

Von den anderen Rassen werden die Menschen früherer Bluttaten beschuldigt und als Urheber des wirtschaftlichen und sozialen Niedergangs gebrandmarkt. Lediglich Zauberermeister Gabriel weiß, was wirklich dahinter steckt – um Abhilfe zu schaffen, ist er aber zu alt. So beauftragt er den jugendlichen Schiffbrüchigen Merlin, die Welt vor dem Bösen zu retten. Auf einer isometrisch dargestellten, sehr bunten und detailreichen Landschaft ist Merlin zunächst auf sich alleine gestellt, doch findet er schnell Städte und umherziehende Kämpfer, die sich ihm anschließen. Durch die Eroberung von Minen oder mystischen Kultstätten sowie durch magische Artefakte nimmt er immer mehr Geld ein, das in den Aufbau von Kämpfergruppen investiert wird. Nach und nach deckt man die gesamte Karte auf und trifft dabei recht bald auf die bis zu drei gegnerischen Keeper – mächtige Zauberer mit schlagkräftigen Armeen.

Wie auch in dem offensichtlichen Vorbild **Heroes of Might & Magic** besitzt jede Einheit in **Age of Wonders** Punkte, die ihren Bewegungsradius je Runde begrenzen. Sobald die Bewegungspunkte aller Einheiten verbraucht sind und die eroberten Städte mit Bau- oder Produktionsaufträgen versorgt wurden, ist die Runde beendet. Anschließend bewegt der Computer die Gruppen seiner maximal sieben Keeper. Zum Kampf wird in einen separaten Bildschirm geschaltet. Mauern, Büsche und andere Objekte sorgen dabei dafür, dass nicht automatisch die stärkste Gruppe gewinnt. Wer die Landschaftsgegebenheiten am besten einschätzt, kann sich einen großen strategischen Vorteil verschaffen.

Mit etwas Glück schließen sich einige freiberufliche Helden dem Spieler an, unter deren Leitung die Truppen zu ungeahnter Stärke aufblühen. Nachdem eine Karte erobert wurde, ist allerdings Schluss mit dieser Herrlichkeit: Voraussichtlich wird **Age of Wonders 2** mit der Tradition brechen, dass man seine kampferprobten Recken auf die nächste Karte übernehmen kann. Stattdessen überträgt man Zaubersprüche: Die Kampagne wird aus sieben „Sphären" mit jeweils drei Karten bestehen, die man in beliebiger Reihenfolge spielen kann. In einer Sphäre erlernte Zauber kann man auch in anderen Sphären einsetzen, was ein zusätzliches strategisches Element darstellt.

ERSTEINDRUCK

*Größer und schöner als der Vorgänger mag **Age of Wonders 2** ja sein, die Unterschiede zu **Heroes of Might & Magic** werden aber leider immer kleiner.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Triumph Studios
Anbieter .... Take 2
Termin .... Mai 2002


Für unbegrenzten Spaß im Web.
„T-DSL flat. Viel Surfen für wenig Geld."
Robert T-Online, Internet-Insider
Starten Sie ins neue Online-Vergnügen.
Holen Sie sich T-DSL, den Hochgeschwindigkeits-Internetzugang für Ihren Anschluss. Entdecken Sie das Internet mit bis zu 768 kbit/s: blitzschneller Seitenaufbau, superschnelle Downloads sowie Videoclips in Top-Qualität. Speziell für T-DSL Nutzer gibt's jetzt bei T-Online ein völlig neues Angebot: T-Online Vision. Hier können Sie z. B. aktuelle Kinofilme, exklusive Live-Konzerte und brandneue Spiele herunterladen. Alles in überzeugender Qualität. Und wenn Sie die Vorteile des Breitbandsurfens ohne Zeitlimit nutzen wollen, schnappen Sie sich für nur 25 € mtl.* einfach die Breitband-Flatrate T-DSL flat.
Der Ausbau läuft auf vollen Touren.
Mehr als zwei Millionen User haben sich schon mit T-DSL ihren Anschluss an die Multimedia-Zukunft legen lassen. Und die Verfügbarkeit steigt weiter. Ob Ihr Anschluss im Ausbaugebiet liegt, erfahren Sie unter unserer Telefonnummer oder im T-Punkt.
* Die Vorteile des Tarifs T-DSL flat gelten nur in Verbindung mit einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Der monatliche Grundpreis für den T-DSL Anschluss beträgt ab 12,99 €. Die Bereitstellungskosten betragen bei Selbstmontage des Netzabschlussgerätes (NTBBA) einmalig 51,57 €. Bei Nutzung über Analogmodem oder ISDN fallen bei Einwahl über die Zugangsnummer 0 19 10 11 zusätzlich 1,49 Cent/ Min. Nutzungsentgelt an. Nach 24 Stunden ununterbrochener Nutzung erfolgt aus technischen Gründen ein Abbruch der Verbindung. Eine sofortige Wiedereinwahl ist möglich.
Nur
25 € mtl.*
0800 33 09000
im T-Punkt oder www.t-online.de
T · · Online · · ·

ACTION



Star Trek: Elite Force 2

Der Nachfolger zu **Star Trek: Voyager – Elite Force** wird derzeit von Ritual Entertainment (**Heavy Metal F.A.K.K. 2**) entwickelt. Motor von **Star Trek: Elite Force 2** ist die **Quake 3 Team Arena**-Engine. Der Spieler schlüpft erneut in die Uniform von Fähnrich Alexander Munro. Zusammen mit der Besatzung der Enterprise kämpfen Sie in Innen- und Außenlevels: fremde Planeten, blubbernde Sümpfe und der Weltraum warten darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Besonderheiten sind Gefechte in der Schwerelosigkeit. Neben den altbekannten Gegnern (Borg, Klingonen, Romulaner) werden Sie außerdem auf verschiedene Alienrassen stoßen, die noch nie zuvor in einem **Star Trek**-Spiel aufgetaucht sind. Gegen solche Gefahren wehren Sie sich mit alten und neuen Waffen.

Firestarter



Grafisch Ansprechendes entwickelt GSC Game World: Der 3D-Shooter nennt sich **Firestarter** und will unzählige Monster auf den Spieler hetzen. Der muss versuchen, sich innerhalb von 48 Stunden zum Endgegner durchzukämpfen und selbigen zu besiegen. Sonst ist das Spiel verloren. Von realistischen Shootern wie **Medal of Honor** nimmt Firestarter Abstand. Quietschbunte Grafiken und rasantes Gameplay erinnern an **Serious Sam**. Unterschied: Der Spieler wählt aus fünf Charakteren

SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)

„Menschen werden durch **Roboter ersetzt.**"

PC Games: Welche Änderungen wird es in der deutschen Version von Soldier of Fortune 2 geben?
Seidel: Menschen werden durch Roboter ersetzt. Aus der Nähe erkennt man ihre Metallstruktur und die Schweißnähte im Gesicht. Schießt man auf die Androiden, sprühen Funken. Ein metallisches Geräusch wird anstelle von Schreien eingesetzt, Öl übernimmt die Rolle von Blut.
PC Games: Wird's dann auch keine Trefferzonen mehr geben? Das war ja das Besondere an der Ghoul-Engine von Raven.
Seidel: Man wird den Androiden keine Körperteile abschießen können. Aber wenn man einem Roboter ins Bein feuert, wird er humpeln.
PC Games: Wie wirken sich diese Änderungen auf die Story aus?
Seidel: Um das Auftauchen der Androiden zu rechtfertigen, wird das Spiel von einem Paralleluniversum handeln.
PC Games: Die Altersfreigabe bleibt trotz Zensur bei 18 Jahren?
Seidel: Ja.
PC Games: Und der geplante Erscheinungstermin?
Seidel: Ende Mai.



STEFAN SEIDEL ist Produkt-Manager bei Activision.



Neben **Raven Shield** und **Splinter Cell** (Vorschauberichte im Heft) hatte Ubi Soft bei unserem Besuch in den Entwicklungsstudios noch ein Actionspiel in der Mache. **XIII** (sprich: Thirteen) basiert auf einer im französischsprachigen Raum populären Comic-Serie. Die Nähe zur Zeichentrikkwelt sieht man dem Ego-Shooter an: Umgebung und Gegner wirken wie aus einem Comicbuch, Geräusche werden – ähnlich wie in **Freedom Force** – von einem eingeblendeten „Boom!" oder „Crash!" untermalt. Auch spielerisch will sich **XIII** von der Konkurrenz absetzen. So ist Titelheld XIII mit einem sechsten Sinn gesegnet, der ihn Gegner durch Wände sehen lässt.

Outcast 2 auf Eis

Die Entwicklung von Outcast 2 wurde vorerst auf Eis gelegt. Gerüchten zufolge habe das Entwicklerteam Appeal zu viel Geld von Publisher Infogrames gefordert. Offiziell: Infogrames hat Appeal die Möglichkeit gegeben, ein anderes Spiel fertig zu stellen.

Aliens vs. Predator 2

Third Law Interactive (KISS: Psycho Circus) arbeitet an einem Add-on zu Monoliths Shooter Aliens vs. Predator 2. Bisher ist nur bekannt, dass neun neue Einzelspielermissionen und vier Mehrspieler-Levels auf dem Programm stehen.

Unreal unzensiert

Laut Infogrames Deutschland dürfen Fans der kommenden Unreal-Spiele (Unreal 2 und Unreal Tournament 2003) aufatmen: Bisher seien keine Änderungen geplant, um die Titel an den deutschen Markt anzupassen. Eine lokalisierte Fassung ist unsicher.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	%	Spiel	Genre	Termin	Publisher
1	13%	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter	Sep. 2002	Vivendi Universal
2	13%	Grand Theft Auto 3	Action-Mix	April 2002	Take 2
3	12%	Mafia	Action-Mix	03. Mai 2002	Take 2
4	11%	Unreal 2	Ego-Shooter	November 2002	Infogrames
5	11%	Unreal Tournament 2003	Multiplayer-Shooter	Juni 2002	Infogrames
6	11%	Deus Ex 2	Action-Adventure	Februar 2003	Eidos
7	10%	Halo	Ego-Shooter	Noch nicht bekannt	Microsoft
8	7%	Doom 3	Ego-Shooter	Noch nicht bekannt	Activision
9	6%	Freelancer	Weltraum-Action	Sep. 2002	Microsoft
10	5%	Max Payne 2	Action	Noch nicht bekannt	Take 2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Unreal Tournament 2003

Den Sport der Zukunft soll es darstellen und zu einem Sport der Gegenwart soll es werden. Unreal Tournament 2003 setzt auf **bewährtes Gameplay und geniale Grafik** - davon haben wir uns bei einer ausführlichen Spielsession überzeugt.



Schon im alten Rom benutzten die Machthaber spektakuläre Gladiatorenkämpfe dazu, den Pöbel zu unterhalten und von Missständen abzulenken. Die futuristische Variante davon finden Sie in **Unreal Tournament 2003**: Statt Dreizack, Schwert und Schild hantieren die Protagonisten mit Minigun, Flak Cannon und Shield-Gun. Statt im Kolosseum kämpfen Sie in Raumbasen, riesigen Dschungelwelten und auf verschneiten Eisplaneten. Eines hat sich nicht geändert: Siege verhelfen Ihnen zu Ruhm und an die Spitze. Allerdings fristen Sie in **Unreal Tournament 2003** nicht das trostlose Dasein eines Einzelstreiters, sondern müssen sich hauptsächlich im Team gegen andere Mannschaften behaupten. Dafür wurde ein umfangreicher Einzelspielermodus eingebaut, in dem Sie sich nach und nach an die Spitze der galaktischen Rangliste für Frag-Gladiatoren kämpfen müssen. Das Ganze funktioniert nach einem Ligasystem: Ihr Team oder Sie als Mannschaftskapitän werden von anderen Gruppen herausgefordert. Wenn Sie gewinnen, dürfen Sie gegen einen stärkeren Gegner antreten.

Obwohl ab und an ein klassisches Deathmatch auf dem Programm steht, sind Sie meist mit Ihrer Truppe unterwegs. Team-Deathmatch und Capture the Flag funktionieren nach dem klassischen

VERHARMLOSUNG Der Splash-Damage des Raketenwerfers wurde reduziert, damit weniger Zufallsfrags entstehen.

Leveldesign

Beim Leveldesign schöpfen die Entwickler die technischen Möglichkeiten von Geforce und Co. voll aus. Dank Hardware T&L müssen die Polygone von Charakteren und Levelelementen in der **Unreal**-Engine nicht mehr getrennt verarbeitet werden, sondern als praktisches Komplettpaket. Gleichzeitig ist die Anzahl der darstellbaren Polygone deutlich gestiegen, was sich in detaillierteren Objekten und somit sehr viel komplexer gestalteten Maps äußert.

Hochauflösende Texturen

Hochauflösende Texturen verleihen den Levels und Objekten in **Unreal Tournament 2003** einen bisher in PC-Spielen unerreichten Detailgrad. Beachten Sie die Texturen für Gras, Waffen und Figuren. Und was Sie hier sehen, sind noch nicht einmal die maximalen Einstellungen hinsichtlich der Texturqualität!

Animationen

Die hervorragenden Animationen der Spielfiguren basieren auf dem Karma Physics System. Diese Software wurde von der Firma MathEngine eigens für die gleichzeitige Darstellung vieler bewegter Objekte entwickelt, wobei eine Kollisionsabfrage gleich mit eingebaut ist. Die flexible Dateistruktur erlaubt den Entwicklern, die Software komplett an die Anforderungen des Spiels anzupassen und entsprechende Bibliotheken in den Quellcode einzubinden.









Prinzip, aus Domination wurde Double-Domination. Dabei müssen Sie nach wie vor bestimmte Ziele innerhalb des Levels besetzen und mindestens fünf Sekunden halten, um einen Punkt zu kassieren – wer zuerst einen bestimmten Score erzielt hat, gewinnt. Allerdings gibt es jetzt nur noch zwei statt wie bisher drei solcher Zonen. Die sind auch mehr wie Basen angeordnet, so dass es mehr um das Erobern und Verteidigen von feindlichem Gebiet geht. Völlig neu ist der Modus Bombing Run, der stark an American Football erinnert und dem wir einen Extrakasten gewidmet haben.

Zu den eigentlichen Kämpfen kommt eine Prise Team-Management. Als Captain sind Sie für Aufstellung und Taktik sowie die Rekrutierung neuer Athleten zuständig. Jeder Bot ist mit besonderen Talenten und Fähigkeiten ausgestattet, die bei erfolgreichen Matches steigen. So gibt es unter den computergesteuerten Figuren Offensiv- und Defensivspezialisten, Experten für diverse Waffen und mehr oder weniger gute Schützen. Im Einzelspielermodus wirkt sich neben diesen Charakteristika auch der Körperbau dieser Akteure aus. Muskelpakete können eine bessere Panzerung tragen, sind aber langsamer als kleine, flinke Kollegen. Auch das sollten Sie bei der Taktik im Auge behalten und jedem Mannschaftskameraden die ideale Position zuweisen. Natürlich haben Sie immer die Möglichkeit, den Mitstreitern direkte Befehle (Angreifen, Deckung geben, Verteidigen etc.) zu geben, um auf kritische Situationen reagieren zu können.

Dank einer der momentan besten Grafik-Engines sieht **Unreal Tournament 2003** wirklich beeindruckend aus. Ein derart hoher Detailgrad, besonders bei den Figuren und Waffen, war bisher in noch keinem Ego-

> Ein vergleichbar hoher Detailgrad, besonders **bei den Figuren und Waffen**, war bisher in noch keinem Ego-Shooter zu sehen.

Shooter zu sehen. Gleiches gilt für das Leveldesign: Die kreativen Köpfe von Digital Extremes nutzen die zur Verfügung stehenden Polygonzahlen vernünftig aus und bauen kleine Meisterwerke. Viele der Innenareale sind in der typisch futuristischen Architektur gestaltet, aber auch ägyptische Tempelanlagen und große Höhlen dienen als Schauplätze der Frag-Orgien. In den meisten Fällen wählten die Designer eine Mischung aus Gebäudekomplexen und Außenlandschaften (unter anderem Dschungel, Wüste, Schnee). Glücklicherweise langweilt uns Epic nicht mit der hundertsten Variante bekannter Raum-Gang-Raum-Gang-Eintönigkeit, selbst wenn derartige Karten wohl leichter auszubalancieren sind als komplexere Konstruktionen. Beim Antesten der einzelnen Levels fielen uns kaum Unstimmigkeiten auf, auch wenn einige davon sehr groß und wohl für mindestens 16 Spieler ausgelegt sind. Die Platzierung der Waffen und Power-ups ist vernünftig und nachvollziehbar. Lediglich die farbliche Kennzeichnung der Basen bei verschiedenen Capture-the-Flag-(CTF-)Maps war noch nicht deutlich genug. Diesbezüglich wird wohl noch einmal mit eindeutigeren Texturen nachgebessert, um die Teams nicht zu verwirren.

Übrigens werden laut Jay Wilbur, Vizepräsident von Epic Games, auch einige der beliebten klassischen Le-

Partikeleffekte

Besonders stolz sind die Designer auf den Rauch, der dynamisch auf bewegliche Objekte wie Projektile oder Spielfiguren reagiert. Dieser Rauch besitzt nämlich ein Volumen und eine Form, die man durch Einwirkung von außen entsprechend verändern kann.



32-Bit-Farbtiefe

UT 2003 verwendet 32-Bit-Farbtiefe, da es bei der Berechnung der Grafik-Effekte sonst zu Farb- oder Darstellungsfehlern kommt. Beispiel: Mit 16 Bit (64.000 Farben) bilden sich um Lichtquellen gegeneinander abgegrenzte, sichtbare Farbflächen anstelle eines weichen Farbverlaufs.





ACHTUNG! Wenn sich mehrere solcher grünen Strahlen auf Sie richten, sollten Sie schnell abhauen: Der Schaden der Linkgun vergrößert sich bei Bündelung.

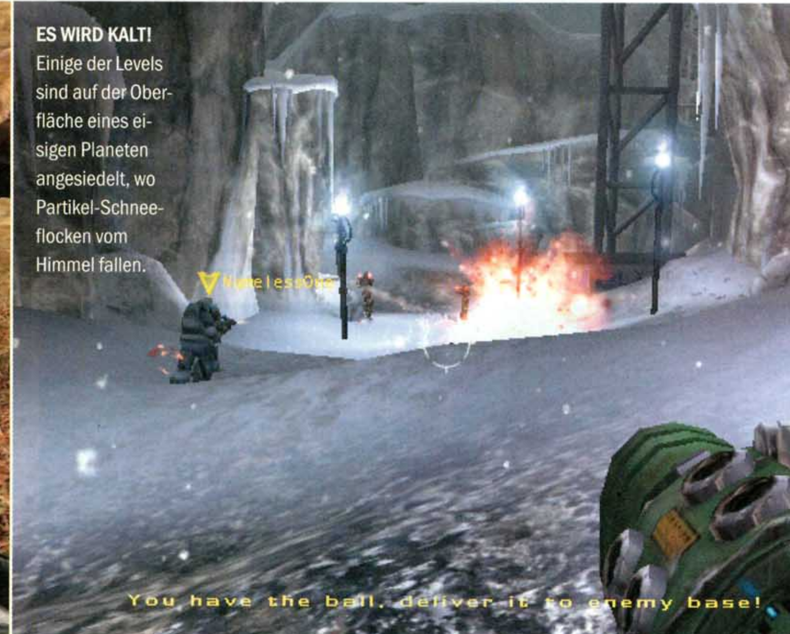
vels in überarbeiteter Form wieder in **Unreal Tournament 2003** auftauchen. Leider ließ er sich aber nicht entlocken, welche das sein werden. Wir gehen aber davon aus und hoffen natürlich, dass zumindest Deck16, Curse und Liandri Central Core für Deathmatch sowie Facing Worlds, Eternal Cave und Coret Facility für Capture the Flag in neuem Gewand erstrahlen. Ganz sicher wissen wir schon, dass Juan Pancho „Xcept One" Eekels an einer neuen Version der CTF-Karte Lavagiant arbeitet. Nach der Veröffentlichung des Spiels und damit des neuen Editors UnrealED wird die Community sicher wieder für jede Menge Mods und natürlich auch neue Karten sorgen. Die Bedienung des Programms wurde um einiges vereinfacht und insgesamt komfortabler. Zudem liegt dem Tool eine riesige Bibliothek mit Prefabs (fertige 3D-Objekte, die nach dem Baukastenprinzip in die Map eingefügt werden können) bei.

Die grafische Brillanz kommt nicht von ungefähr, da die Möglichkeiten von Hardware T&L voll ausgereizt werden. Das bedeutet auch: Nur auf schnellen Rechnern mit einer T&L-fähigen Grafikkarte (ab Geforce1) wird **UT 2003** in voller Schönheit erstrahlen. Wir spielten auf einem System mit Pentium 4 (1,7 GHz) plus Geforce4 MX-440; bei einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten und mittleren Details lieferte dieser PC akzeptable Frame-Raten. In der 1.280x1.024-Einstellung ging die Performance merklich in den Keller. Das liegt daran, dass die Speicherbandbreite der Geforce4 MX-440 nicht ausreicht, um hochaufgelöste Texturen ohne Performance-Verlust darzustellen. Und das, obwohl ein Blick in die Einstellungen verriet, dass die Qualität der Texturen nur auf „Normal" stand. Das beantwortete auch die Frage, warum einige Bilder dem sehr guten grafischen Gesamteindruck nicht gerecht wurden. Allerdings lässt sich die Qualität der Texturen mit einer leistungsfähigeren Grafikkarte (Geforce3/Radeon 8500) noch um einiges steigern. Die in Interviews von Entwicklern verbreitete Aussage, das Spiel würde auch auf einer TNT2-Grafikkarte laufen, verbuchen wir unter der Rubrik „Theoretisch startet das Spiel, aber versuchen Sie es besser nicht". Wer **UT 2003** als Besitzer eines Systems mit Voodoo2/3-Karte spielen will, kann sich schon jetzt nach Ersatz umschauen: Da weder 32-Bit-Farbtiefe noch Stencil-Buffering (spezieller, für den Grafikchip nutzbarer Speicherbereich zur Darstellung von Spezialeffekten wie Reflexionen und volumetrischen Schatten) unterstützt werden, läuft das Spiel damit nicht.

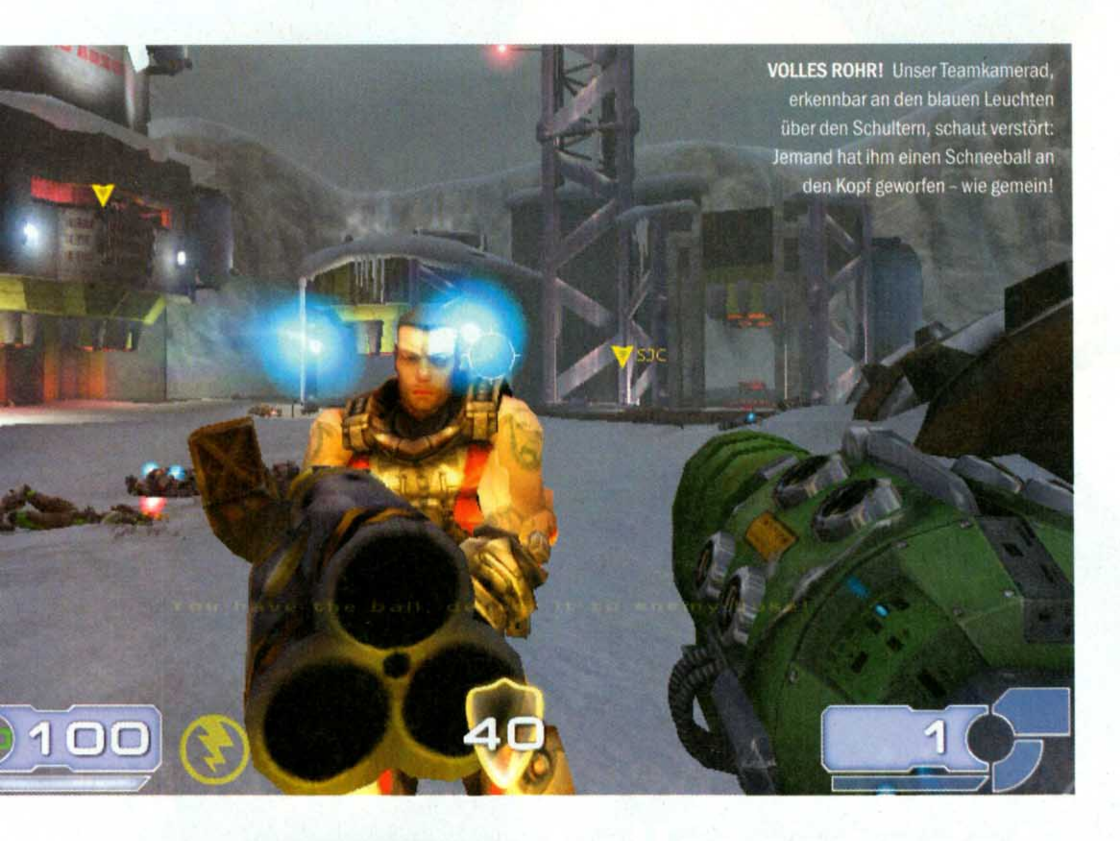
Spielgefühl, Geschwindigkeit, Steuerung und der erforderliche Aiming-Skill (Hand-Auge-Koordination, um einen anderen Spieler zu fraggen) sind vergleichbar mit dem Vorgänger. Neu sind einige Spezialbewegungen. So dürfen Sie beispielsweise im Sprung einen wei-



SCHRÄGER TYP In heißen Deathmatch-Partien bleibt leider keine Zeit, um den Gegner mal genau unter die Lupe zu nehmen.



ES WIRD KALT! Einige der Levels sind auf der Oberfläche eines eisigen Planeten angesiedelt, wo Partikel-Schneeflocken vom Himmel fallen.



VOLLES ROHR! Unser Teamkamerad, erkennbar an den blauen Leuchten über den Schultern, schaut verstört: Jemand hat ihm einen Schneeball an den Kopf geworfen – wie gemein!

teren Sprung ausführen (durch zweimaliges Antippen der entsprechenden Taste), um schlagartig aus dem Fadenkreuz der Gegner zu verschwinden und größere Höhenunterschiede oder Abgründe zu überwinden. Außerdem wird dadurch das nervige Bunny-Hopping (abwertender Begriff für das ständige Hüpfen in Ego-Shootern) eliminiert. Ähnliches gibt es auch als Dodge-Jump-Kombo: Drückten Sie im Vorgänger eine Richtungstaste zweimal kurz hintereinander, vollführte Ihr Alter Ego eine Ausweichrolle (Dodge) nach vorn, hinten, rechts oder links. Wenn Sie nunwährend dieser Bewegung zusätzlich hüpfen, bleiben Sie ein gutes Stück länger in der Luft. Die Entwickler planen noch mehr dieser Manöver, die Sie aber zum Teil nicht immer ausführen können. Dafür benötigen Sie die Bioenergie-Kugeln, die erledigte Gegner hinterlassen. Erhöhte Laufgeschwindigkeit und mehr Schaden für kurze Zeit („Berserkermodus") sind damit im fertigen Spiel möglich, fehlten aber in der vorliegenden Version. Was man jetzt schon mit Sicherheit sagen kann: **Unreal Tournament 2003** wird dank dieser neuen Features selbst von alten Hasen einiges an Umstellung erfordern, da man ganz einfach wesentlich mehr mögliche Reaktionen des Gegners erwarten muss.

Gleiches darf man ruhigen Gewissens von den Knarren behaupten. Das Arsenal umfasst zehn zerstörerische Kampfgeräte, wobei Sie sich auf einige komplett neue und einige bekannte Typen freuen dürfen. Dass Sie die Waffe namentlich kennen, heißt aber nicht, dass Sie sich nicht erst einmal damit vertraut machen müssen. Standardwumme ist die Assault Rifle, die von der Feuergeschwindigkeit her schon fast als Maschinenpistole durchgeht und pro Treffer zehn Lebenspunkte abzieht. Alternativ schleudert die Assault Rifle Granaten durch die Gegend, wobei das Geschoss weiter fliegt, wenn man die Feuertaste länger gedrückt hält. Damit ist es nun zumindest leichter als früher möglich, direkt nach dem Respawn (Wiedereintritt ins Spielgeschehen, nachdem man gefraggt wurde) einen Frag zu erzielen. Die interessanteste neue Waffe ist eindeutig die Shield-Gun, die auf Knopfdruck einen Energieschild vor Ihrer Spielfigur erzeugt. Frontal ankommende Energiegeschosse werden praktisch

Bombing **Home Run**

Die sportlichen Aspekte stehen bei **Unreal Tournament 2003** im Vordergrund, das betonen die Entwickler immer wieder. Ein Ballsport-Modus ist da nahe liegend.

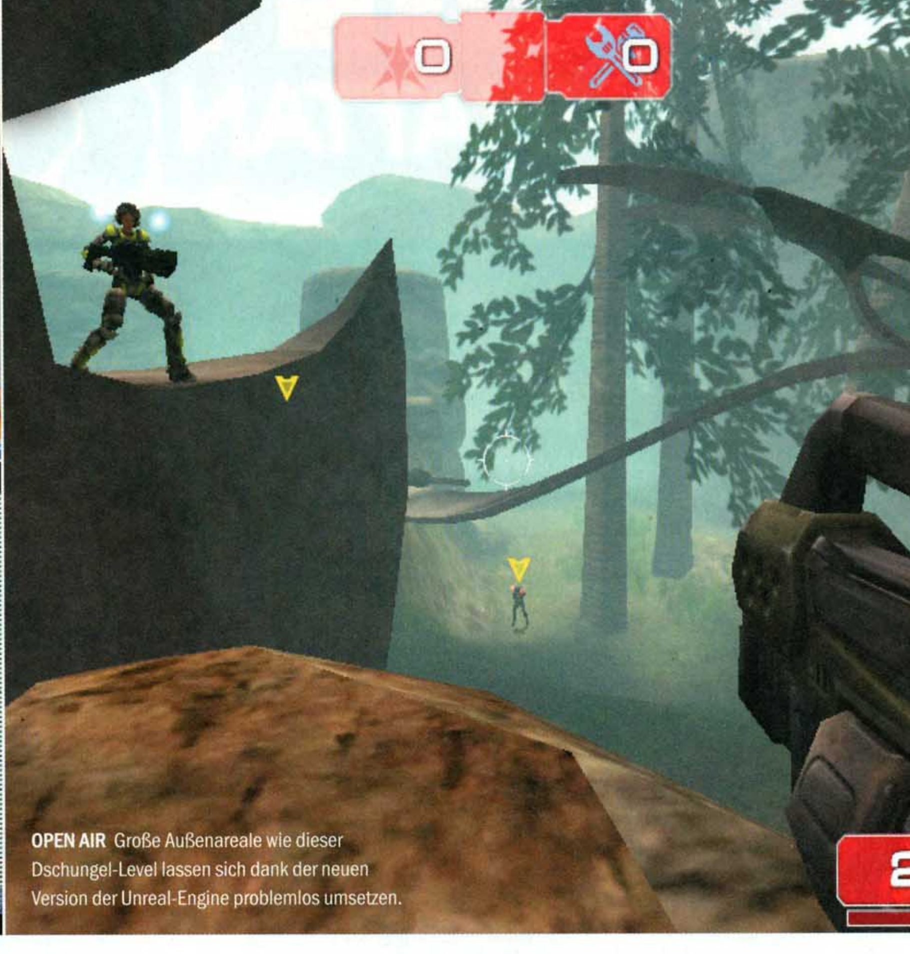
Zu Beginn einer Runde Bombing Run sind beide Teams in ihrer Hälfte, das explosive Spielgerät ist in der Mitte der Map. Ziel ist es nun, die Bombe zu erobern und in die Basis des Gegners zu bringen. Ähnlich wie beim American Football soll es zwei Varianten dafür geben: eine Art Touchdown, wenn man es bis zu einem bestimmten Spot schafft, und eine Art Field Goal, bei dem man die Bombe aus größerer Entfernung in die „Endzone" des Widersachers befördert. Natürlich darf man die Knallerbse auch zwischen den Teammitgliedern hin und her passen, wobei der „ballführende" Akteur nicht schießen kann. Wird jener gefraggt, kann die Bombe vom nächsten Spieler eingesammelt werden.





GENAU AUFGEPASST In trauter Runde bei der Präsentation von Unreal Tournament 2003 (von links nach rechts): Jay Wilbur (Epic), Christian Müller, Georg Valtin, Mark Rein (Epic).

RÜBE RUNTER Andere Sniper-Waffe, gleiches Resultat: HEADSHOT!



OPEN AIR Große Außenareale wie dieser Dschungel-Level lassen sich dank der neuen Version der Unreal-Engine problemlos umsetzen.

komplett aufgehalten und Projektile stark abgeschwächt, so dass Sie kaum Lebensenergie einbüßen. Gerade bei Capture the Flag sind hier Taktiken denkbar, bei denen der Flaggenträger von Kameraden mit Shield-Gun geschützt wird. Im primären Modus ist das Defensivbollwerk eine schwache Nahkampfwaffe wie der Impact Hammer und in der Anwendung entsprechend auf Notfälle wie Munitionsknappheit eingeschränkt. Schließlich ist die Lightning Gun das dritte Kampfgerät, das komplett neu ist. Hauptsächlich ist diese Energiewaffe als Ersatz für die Sniper Rifle zu sehen. Zwei wichtige Aspekte gilt es dabei zu beachten: Zum einen feuert das Ungetüm einen langen, auffälligen Lichtblitz, so dass der Schütze leicht zu orten ist. Zum anderen vergehen zwischen zwei Schüssen einige Sekunden, da für den nächsten Energiestoß eine Aufladungsphase nötig ist. Ein Kopfschuss mit diesem Gerät führt sofort zum Frag, zwei Körpertreffer ebenfalls.

> Wenn es nach Epic geht, soll sich UT 2003 bei **Großereignissen wie CPL-Turnieren und WCG** als Standardspiel für Profis etablieren.

Die restlichen Kampfgeräte sind bekannt, wurden aber in ihrer Funktionsweise mehr oder weniger stark verändert. Da sich diese Anpassungen und das Balancing bis zur Veröffentlichung noch ändern werden, können wir nur grundsätzliche Aussagen treffen. So wurden jene beiden Waffen entschärft, mit denen man viel zu leicht zu Frags kommen konnte. Der Rocket Launcher feuert im Primärmodus nur noch drei statt fünf Raketen ab, die sichtlich breiter gestreut werden. Alternativ hauen Sie Einzelraketen in unglaublich schneller Frequenz raus. Auch die Flak Cannon wurde von den Entwicklern überarbeitet. Bei normalem Gebrauch verlassen wie bisher Einzelgeschosse den Lauf, die aber stärker gebündelt und etwas langsamer sind. Letzteres trifft auf die Flakballs der Sekundärfunktion ebenfalls zu, so dass die permanente Bombardierung (Flakspam) mit den tödlichen Ballermännern ein Ende hat.

Wenn es nach Epic geht, soll sich **UT 2003** bei Großereignissen wie CPL-Turnieren (Cyberathlete Professional League) und WCG (World Cyber Games) als Standardspiel für professionelle Deathmatch- und Capture-the-Flag-Wettkämpfe etablieren. Laut Epics Vizepräsident Mark Rein laufen derzeit bereits Gespräche mit den Organisatoren, um die richtigen Spieltypen, Regeln und technischen Grundlagen dafür zu schaffen. Dazu gehört natürlich auch, dass eines der größten Ärgernisse bei Ego-Shootern verhindert wird: das Cheaten. Dafür verpflichteten die Entwickler mit Joe „drSin" Wilcox einen der absoluten Spezialisten, der unfairen Spielern bereits mit seinen legendären CSHP-Tools (Client Side Hack Protection) das Leben schwer machte. Jetzt, wo der Programmierer vollen Zugriff auf den Programmcode hat, dürfen wir wohl einen sehr sicheren Schutz vor Cheatern erwarten. Hoffen wir, dass es klappt – es wäre sehr ärgerlich, wenn der Riesenspaß, den **UT 2003** macht, durch einige Unbelehrbare zunichte gemacht würde.

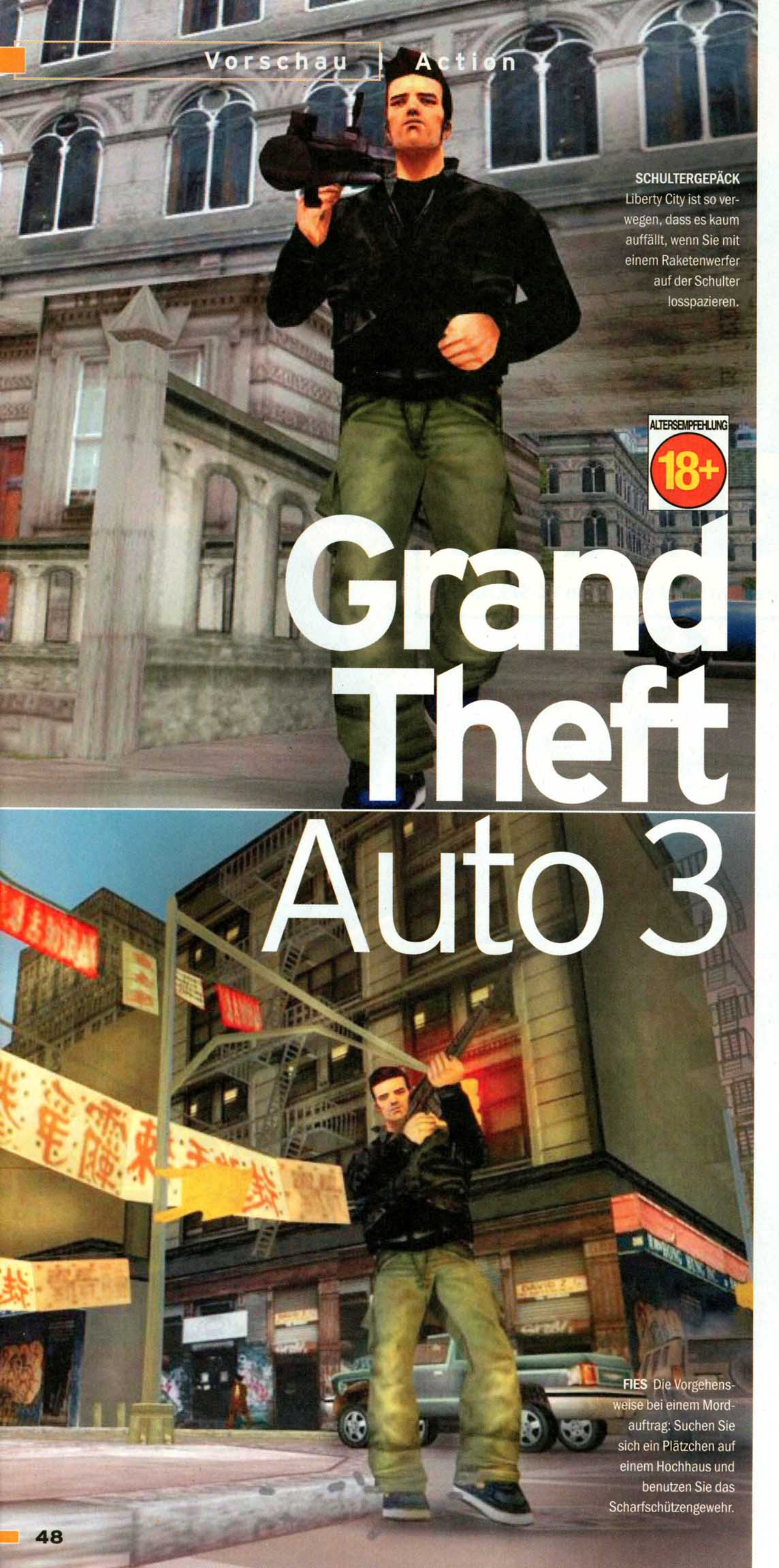
ERSTEINDRUCK

*Keine Experimente, keine halben Sachen: **Unreal Tournament 2003** wird nach der Veröffentlichung sicher die Ego-Shooter-Szene bestimmen. Selbst der Einzelspielermodus ist Anreiz genug, das technisch hervorragende Programm zu kaufen. Ich persönlich finde besonders gut, dass mein Lieblingsmutator für die einzig wahre Spielvariante Instagib gleich standardmäßig dabei ist.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Digital Extremes/Epic
Anbieter .... Infogrames
Termin .... Juni 2002



ACTIVISION
Screenshot Tony Hawk's Pro Skater 3 (PC)
GESCHICKT
Die passende Hardware zum Spiel gibt's von PC-SPEZIALIST
Symbolfoto
PC-SPEZIALIST GAME TOWER
AMD Athlon™ XP 2000+
• AMD Athlon™ XP Prozessor 2000+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard EpoX EP –8K3A VIA KT333 Chipsatz 5 x PCI, 1 (4x) AGP, 3xDIMM, USB etc. • 256 MB superschneller DDR 333 RAM Markenspeicher • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 TI 4400 mit 128 MB DDR und TV-Out • 80 GB Maxtor mit UDMA 133 und 7200 U/Min. • schneller 32 x 12 x 40 x CD-Brenner • schnelles 16 x 48 x DVD-Laufwerk • 16 Bit 3D-Stereo • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitäts Scroll Maus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 300 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
€ 1499,-
Servicekauf möglich: 24 x 70,- Euro*
PC Spiel
Tony Hawk's Pro Skater 3
€ 33,-
USB Hub Trust
Trust 4 Port Compact USB Hub
€ 15,-
Mainboard Shuttle
Shuttle AK45 GT
• VIA P4X266A Chipsatz
€ 115,-
*Servicekauf: Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%
AMD Athlon XP
nVIDIA GeForce4 Ti 4400
EPoX
KT333
DDR MEMORY
DVD
PC SPEZIALIST
Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de



SCHULTERGEPÄCK Liberty City ist so verwegen, dass es kaum auffällt, wenn Sie mit einem Raketenwerfer auf der Schulter losspazieren.

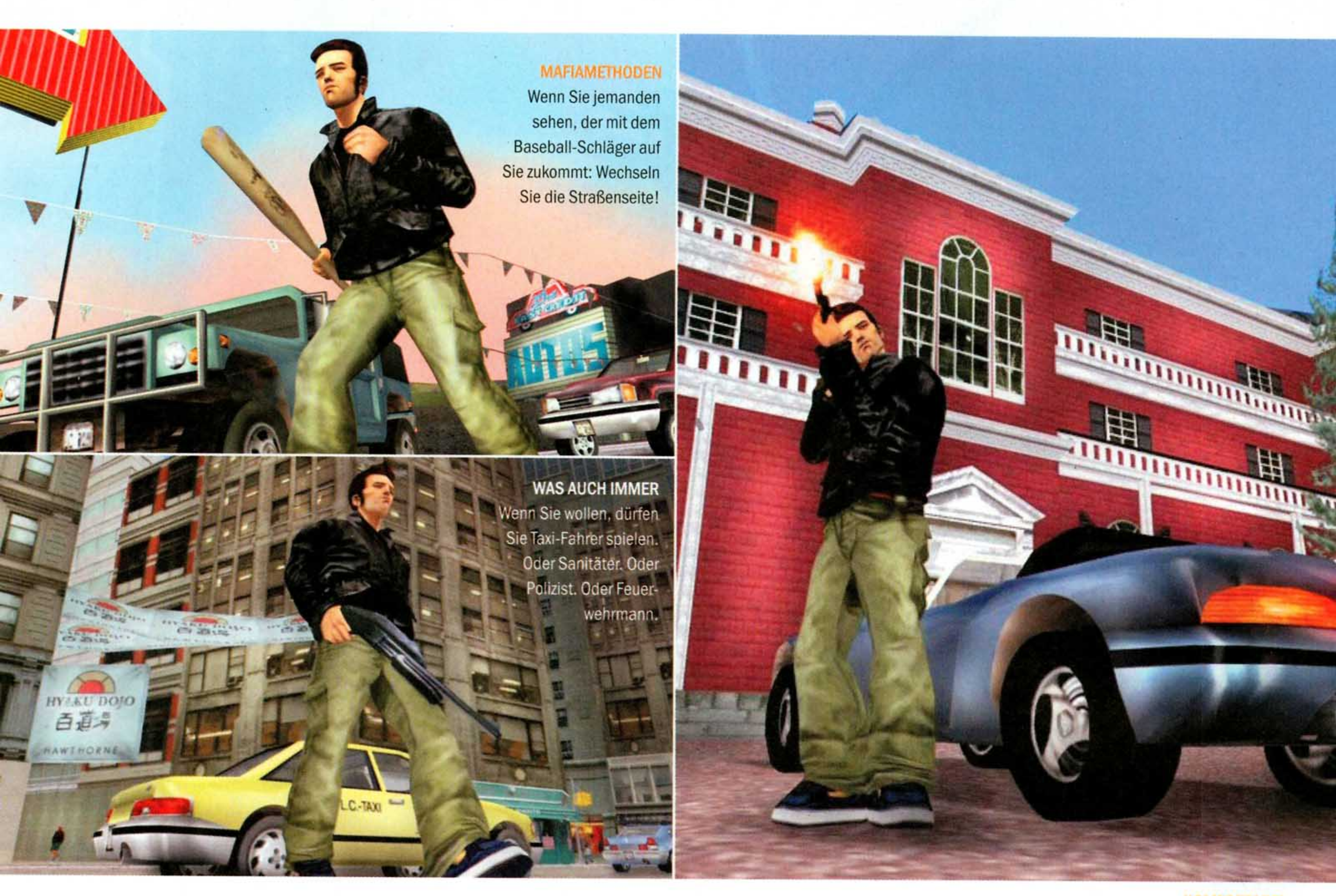
FIES Die Vorgehensweise bei einem Mordauftrag: Suchen Sie sich ein Plätzchen auf einem Hochhaus und benutzen Sie das Scharfschützengewehr.

Grand Theft Auto 3

Omas schubsen, Autos knacken, Gangster umlegen: **In Grand Theft Auto 3 ist alles erlaubt,** worüber (nicht nur) Ihre Mutter entsetzt den Kopf schütteln würde.

Nervöse Taxifahrer geben ein Hupkonzert, Polizeisirenen hallen durch Straßenschluchten und auf den kilometerlangen Gehwegen fluchen lautstark Passanten. Es ist der ganz normale Wahnsinn von Liberty City, der Stadt, die niemals schläft. In **Grand Theft Auto 3** werden Sie als Ganove dafür sorgen, dass die Verbrecherquote der dreidimensional dargestellten Millionenmetropole in die Höhe schießt: Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie einen Gangster, der sich für Mafiabosse die Hände schmutzig macht. Wenn Sie wollen. Denn Sie haben Narrenfreiheit und können das tun, worauf Sie Lust haben. Beispiele: Knacken Sie den nächstbesten Wagen und mischen Sie das belebte Stadtzentrum auf, indem Sie sämtliche Verkehrsregeln missachten. Oder sprinten Sie Bürgersteige entlang und stoßen Sie dabei Fußgänger um. Brauchen Sie Geld? „Leihen" Sie sich ein Taxi. Fahrgäste wollen innerhalb eines Zeitlimits, das zum Rasen einlädt, von A nach B gebracht werden. Durchspielen werden Sie **GTA 3** so zwar nicht, aber Spaß haben.

Die eigentliche Kampagne, die sich jederzeit weiterführen lässt, umfasst die Missionen verschiedener Auftraggeber: Ihr Gaunerkollege 8-Ball macht Sie zu Beginn des Spiels mit einem Mafiaboss bekannt, der Ihnen fortan Aufträge mit steigendem Schwierigkeitsgrad anvertraut. Anfangs spielen Sie Chauffeur und müssen die Lieblingsprostituierte Ihres Klienten herumkutschieren. Das sind Augenblicke, in denen Sie Ihre Karre besser nicht schrottreif fahren – also ruhig bleiben, Geschwindigkeitsbegrenzungen beachten, vor roten Ampeln hal-



MAFIAMETHODEN Wenn Sie jemanden sehen, der mit dem Baseball-Schläger auf Sie zukommt: Wechseln Sie die Straßenseite!

WAS AUCH IMMER Wenn Sie wollen, dürfen Sie Taxi-Fahrer spielen. Oder Sanitäter. Oder Polizist. Oder Feuerwehrmann.

KOMFORTABEL Geschossen wird am PC mit einem Fadenkreuz, das sich per Maus steuern lässt.

ten und möglichst keine Fußgänger überrollen. Später werden Ihre Geschäfte immer heikler. Irgendwann sollen Sie eine Bombe in einem Sportflitzer anbringen, dessen Eigentümer gerade Mittag macht. Weil die Essenspause nur ein halbes Stündchen dauert, sind Sie arg in Zeitdruck: Sie schnappen sich das Zielfahrzeug, preschen mit quietschenden Reifen über viel befahrene Straßen, überholen dabei alles, was Ihnen in die Quere kommt, und halten in einer Werkstatt der besonderen Art. Dort montieren Freunde die Sprengladung. Jetzt müssen Sie den frisierten Wagen nur noch an seinem alten Platz parken und dürfen anschließend aus sicherer Entfernung beobachten, wie sein nichts ahnender Besitzer zum letzten Mal in seinem Leben einen Zündschlüssel umdreht. Auftrag erledigt.

Wenn Sie nach dieser Szene bereits ein schlechtes Gewissen hätten, ist **Grand Theft Auto 3** nichts für Sie. Das, was Sie im Spiel tun können und sollen, nimmt noch morbidere Züge an: Mit einem Baseballschläger knüppeln Sie Ihre Opfer nieder, mit Maschinenpistolen mähen Sie ganze Gegnerhorden um und mit spektakulären Manövern sorgen Sie auf der Straße für Massenkarambolagen. Als Ganove ist es eben Ihre Aufgabe, böse zu sein. Dass da früher oder später die Polizei aufkreuzt, ist vorprogrammiert. Zu Beginn lassen sich die Verfolger einfach abhängen, indem Sie das Gaspedal durchdrücken und aus deren Sichtweite verschwinden. Je mehr Sie anstellen, desto schwieriger wird die Flucht. Da zücken die Gesetzeshüter schon mal ihre Waffen und schießen. Waren Sie so richtig fies, werden sich Polizeihubschrauber mit großem Trara an Ihre Fersen heften. Damit das Chaos perfekt ist, dürfen Sie die Helikopter übrigens auch vom Himmel holen: mit einem Raketenwerfer.

> Die Detailfülle wird Sie schier erschlagen: **Liberty City ist die lebendigste Stadt,** die es je in ein Computerspiel geschafft hat.

Die Detailfülle wird Sie schier erschlagen. Wenn Sie ein Auto klauen und Gas geben, bevor die Wagentür zufällt, baumelt selbige im Rhythmus Ihres Fahrstils. Fuchteln Sie in der Fußgängerzone mit Schusswaffen herum, bleiben Passanten wie angewurzelt stehen und halten sich panisch die Hände vors Gesicht. Polizisten werden versuchen, Ihnen gut zuzureden. Spektakulär sind die Schadensmodelle der Fahrzeuge: Stoßstangen lockern sich und schleifen auf Asphalt, Windschutzscheiben zerbersten, Blech verformt sich nach Crashs. Selbst die Steuerung der rund 40 Boliden variiert: Busse kippen um, wenn Sie Kurven zu schnell nehmen, während sich Sportflitzer elegant durchs Straßennetz schlängeln. Wenn wir schon bei der Steuerung sind: Die wird für die PC-Version deutlich überarbeitet und erfolgt aus einer Kombination aus Maus und Tastatur. Höhere Texturauflösung und ein Multiplayer-Modus heben die PC-Umsetzung außerdem positiv vom Konsolen-Original ab.

ERSTEINDRUCK

Dafür, dass wir PC-Spieler so lange auf die Umsetzung des PS2-Originals warten müssen, entschädigt vieles. Die höhere Texturauflösung zum Beispiel. Oder der Multiplayer-Modus. Persönlich finde ich aber am wichtigsten, dass die ursprüngliche, ungenaue Steuerung endlich komfortable Züge annimmt! THOMAS WEISS

Entwickler .... Rockstar Studios
Anbieter .... Take 2
Termin .... 31. Mai 2002

VIDEO AUF DVD

EXKLUSIV

Breed

Allein mit dem Gewehr zwischen Außerirdischen, die aus Buggys und Panzern feuern – das ist Ego-Shooter-Rock-'n'-Roll im Halo-Stil.



ANFLUG Im Mehrspielermodus können bis zu 16 Leute mit Geschütztürmen oder durch offene Luken feuern.

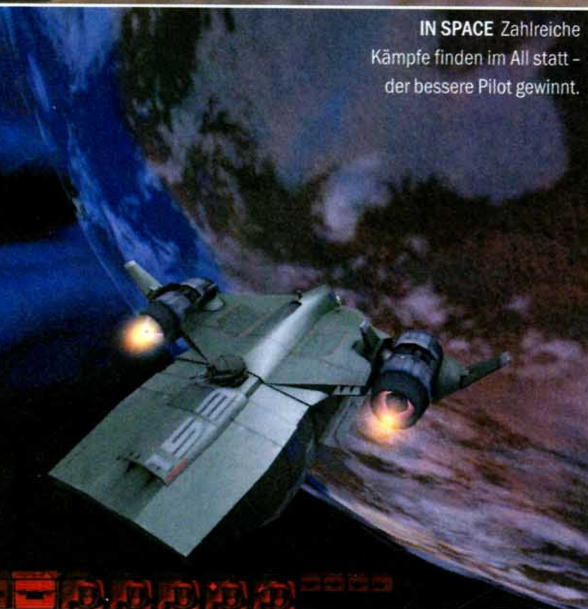
Maschinenartige Wesen haben die Erde erobert, während die Menschenarmee durch Unruhen auf Sternenkolonien abgelenkt war. Sie gehören zur Besatzung der USC Darwin, einem gigantischen Raumkreuzer, der gerade in den Orbit einschwenkt. Von dort aus sehen Sie mit an, wie die Eindringlinge die Polarkappen schmelzen, bis kein Festland mehr existiert. Nur Atolle ragen noch aus dem Wasser – darauf: wenige überlebende Menschen, dafür Aliens in Massen und versteckt in Kratern und hinter Bergketten kalte Betonklötze, vermutlich Militärbasen. An Bord steht fest: Der Gegenschlag muss kommen. Zuvor gilt es jedoch, wichtige Fragen zu klären. Wer ist der Gegner? Was treibt ihn an? Wo und wie ist er verwundbar?

Um Sie tief in die Spielwelt zu ziehen, verzichtet **Breed** auf Videos oder vorberechnete Szenen, weitgehend sogar auf Menüs. Von dem Moment an, da Sie Ihr Vorgesetzter zur Missionsbesprechung bittet, erleben Sie jede Sekunde durch die Augen eines Soldaten. Erst suchen Sie den Sitzungsraum auf – durch lange dunkel-metallene Gänge, über mehrere Treppen und vorbei an einem tiefen Schacht, in den gerade der Imperator aus **Krieg der Sterne** gefallen sein könnte. Auf einer digitalen Anzeigentafel mit grünen, flimmernden Buchstaben lesen Sie, welche Aufgaben Sie zu bewältigen haben; danach marschieren Sie in der Gruppe zum Hangar, in dem das Landungsschiff Ihrer Einheit bereitsteht. Haben Sie **Breed** alleine gestartet, können Sie zwischen den laufenden Figuren hin und her schalten. Wen Sie nicht lenken, steuert der Computer. Im Mehrspielermodus übernehmen bis zu 16 Teilnehmer jeweils einen Charakter.

Ihr Platz ist im Cockpit. Sie starten das Gerät und manövrieren es ins All. Jetzt kann es sein, dass Sie in Weltraumkämpfe gegen feindliche Piloten verwickelt werden. Wie etwa in **Starlancer** und vergleichbar mit Flugsimulationen mühen Sie sich, die Gegner vom Firmament zu pusten, ohne die eigene Karosserie zu verbeulen. Die meisten Einsatzziele liegen jedoch auf der Erdoberfläche. Um diese zu erreichen, legen Sie die ganze Strecke manuell steu-



ANLEHNUNG Die Breed-Aliens sind offensichtlich eng mit den Droidikas aus Star Wars: Episode 1 verwandt.



IN SPACE Zahlreiche Kämpfe finden im All statt – der bessere Pilot gewinnt.

ernd zurück, durch die Atmosphäre, durch die Wolken und im Sturzflug auf eine der künstlich entstandenen Inselgruppen zu. Wem der Flug langweilig wird, der kann die Zeit beschleunigen. Fantastisch ist der Ausblick: Bis zum Horizont Meer, mitten drin lugt wie ein Postkartenmotiv aus der Südsee ein kleiner Flecken Land heraus.

Wie verhalten Sie sich von hieran? Sie können gleich einen Landepunkt suchen und auf die Außerirdischen losstapfen. Oder Sie verschaffen sich erst einen Überblick, indem Sie vorsichtig über das Eiland schweben, Raketenstellungen suchen und ausschalten, versprengte Aliens abschießen, sich die geographische Beschaffenheit des Einsatzortes einprägen.

Nachdem das Landungsboot geparkt ist, beginnt der Ego-Shooter-Part von **Breed**, dessen Ähnlichkeit mit **Halo** nicht zu übersehen ist. Aus dem Waffenschrank greifen Sie sich, was Sie für zweckmäßig halten: Maschinenpistolen, Scharfschützengewehre, Granatenwerfer. Falls Sie mitten in einer Mission erkennen, dass Sie falsch ausgerüstet sind, dürfen Sie immer hierher zurückzukehren – so Ihnen der Rückzug aus dem Gefecht gelingt. Je nachdem, welche Gerätschaften Sie aus der USC Darwin mitgenommen haben, warten im Bauch des Landungsschiffes außerdem ein Buggy, ein Panzer, ein kleiner Kampfroboter, eine Art Helikopter oder Ähnliches. Alle Fahrzeuge in **Breed** können Sie selbst steuern oder den Mitstreitern zuweisen – das gilt ebenfalls für den großen Fuhrpark der Alienrasse, den Sie bald besser kennen lernen werden, als Ihnen lieb ist. Gibt es Besonderheiten bei der Bedienung, bieten die Chefs auf der USC Darwin ei-

Breed gegen Halo

Zwei Shooter, die einander sehr ähneln. Welchen bevorzugen Sie? Der Faktenvergleich zur Orientierung.





Breed	Halo
SPIELCHARAKTER	
Sie haben ständig die Möglichkeit, zwischen allen Figuren im Einsatz zu wechseln. Wen Sie nicht steuern, der gibt Ihnen Schutz.	Sie lenken den Hauptcharakter des Spiels; Figurenwechsel gehen nicht. Computergesteuerte Bots geben Ihnen Deckung.
MISSIONSSTRUKTUR	
50 Prozent Landmissionen, 30 Prozent Innenmissionen, 20 Prozent Weltraum-Flugmissionen	50 Prozent der Missionen finden im Freien statt, die anderen 50 Prozent in Gebäuden.
DIE WAFFEN	
16 Fern- und Nahkampfwaffen aus menschlicher und außerirdischer Fertigung (u. a. Sturmgewehr, Scharfschützengewehr, Laserkanone, Raketenwerfer)	10 Fern- und Nahkampfwaffen aus menschlicher und außerirdischer Fertigung (u. a. Sturmgewehr, Plasma-Pistole, Shotgun, Granaten)
DIE FAHRZEUGE	
Zehn menschliche, zehn außerirdische (u. a.: Raumschiff, Helikopter, Kampfroboter, Jeep, Panzer)	Zwei menschliche sowie zwei außerirdische Gefährte, genauer: ein Jeep, ein Panzer und zwei Schwebebegleiter.



TRÜGERISCH Das Palmenparadies lädt zum Baden ein.



KLEINE GEFAHREN Bei Explosionen müssen Sie aufpassen, dass Sie nicht von wegspritzenden Gesteinsbrocken getroffen werden.

BASIS Im Landungsboot suchen Sie die Waffen für den Einsatz aus und geben letzte taktische Order.

nen passenden Einführungskurs per Computersimulation an. Als Sie zum allerersten Mal wieder einen Fuß auf die Erde setzen, verzichten Sie noch auf alle Gefährte – erst mal so Luft schnuppern. Es ist ein unbehagliches Gefühl. Bislang haben Sie keinen Außerirdischen von nahem gesehen. Vor Ihnen liegt ein trügerisches Paradies: Sonne, Palmen, Sand – und der Feind. Die Sicht reicht weit, nur unterbrochen von Palmen und Felsen. Ein Dröhnen ist zu hören. Sie schleichen vorwärts, bis vor Ihnen ein Canyon aufklafft. Das Geräusch stammt von einem Konvoi aus schweren Vehikeln. Dies ist der erste Kontakt; es gilt, Informationen zu ergattern: Daten, Wrackteile, Geiseln, egal was. Sie fackeln nicht lange – alle Mann laden Ihre Waffen durch und decken den Tross wieder und wieder mit Explosionen ein. Der Gewinn ist am Ende die Befreiung einer Gruppe von Menschen, die auf der Erde bis zuletzt die Stellung gehalten hatten. So haben Sie Ihren Hebelpunkt gefunden: Die Widerstandskämpfer wissen wenigstens schon über ein paar Schwachpunkte der Aliens Bescheid.

Ab jetzt führen Sie Tag für Tag einen Guerillakrieg. Sie legen Labors in Schutt und Asche, schleusen Informatiker in Rechenzentren ein, um Dateien zu klauen, räumen Waffenlager aus und eliminieren Offiziere der fremden Armee. Die Kämpfe verlaufen, alles andere als stereotyp: Oft sind Duelle Mann gegen Maschine unumgänglich, denn in den weitläufigen Insellandschaften ist es schwierig, unbemerkt an Festungen heranzukommen, geschweige denn, in sie einzudringen. Ein Großteil der Einsätze findet im Freien statt. Nur für die Spionageaktionen wagen Sie sich zwischen geschlossene Wände. Um zu überleben, rennen Sie meistens gebückt von Baumgruppen zu Steinmassiven und anders herum. Wie in jedem Ego-Shooter ist es wichtig, dass Sie so selten wie möglich innehalten. Dass die Außerirdischen wie ein Rudel Wölfe aufeinander Acht geben, macht die Sache nicht einfacher. Die Kreaturen können sehen. Sie können hören. Und wenn eine von ihnen etwas Verdächtiges bemerkt, wissen es alle. Ein bisschen cooler dürfen Sie sein, wenn Sie in einem gepanzerten Gefährt quer durch die feindlichen Reihen brettern. Aber selbst dann ist Vorsicht geboten. Denn Ihr Gegner verfügt über hinterhältig-geniale Technologien wie unterirdische Militärkomplexe mit Selbstschussanlagen, die auf Knopfdruck an die Oberfläche fahren.

ERSTEINDRUCK

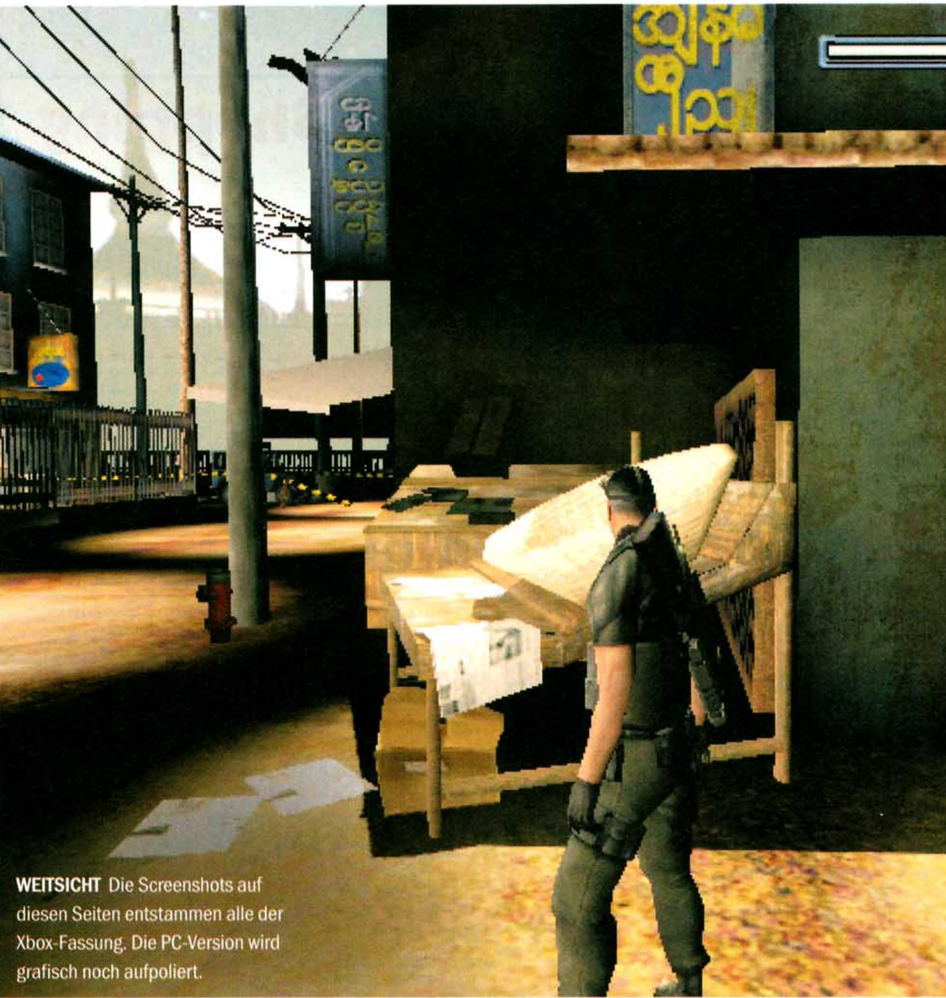
*Halo kommt im Winter, **Halo** kommt gar nicht – mir piepegal. **Breed** lässt es mindestens so heftig scheppern, sieht ebenfalls gut aus, ist gleichzeitig Ego-Shooter und Raumschiff-Action. Mehr brauche ich nicht.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Brat Design
Anbieter .... CDV
Termin .... September 2002



VORSICHT ist die Mutter der Porzellankiste. Bevor Fisher losstürmt, linst er erst mal vorsichtig um die Ecke.

KAWUMM Bei solchen spektakulären Explosionen lässt sich Lärm und Licht nicht vermeiden.



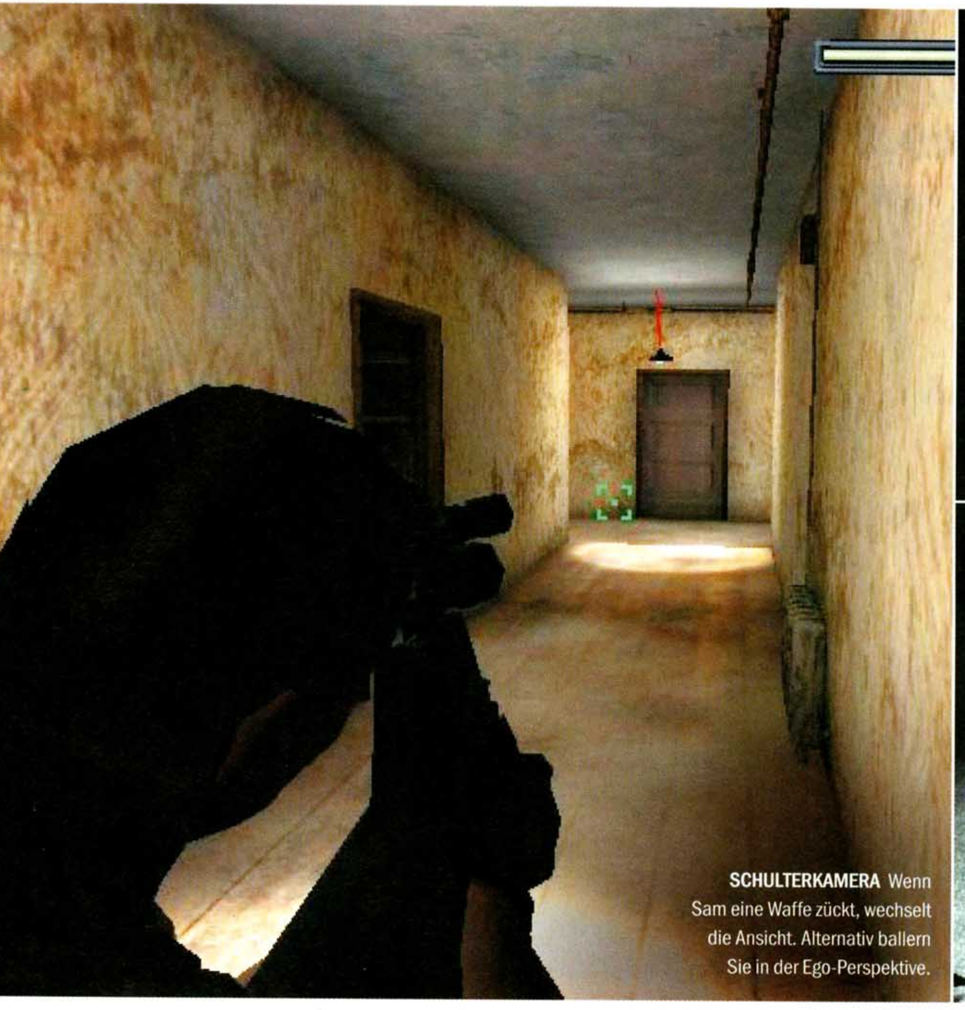
WEITSICHT Die Screenshots auf diesen Seiten entstammen alle der Xbox-Fassung. Die PC-Version wird grafisch noch aufpoliert.

Splinter Cell

Sie können die Schwärmereien der Playstation-Jünger von **Metal Gear Solid 2** auch nicht mehr hören? Im Herbst erwartet die PC-Gemeinde ihr eigenes Schleich-Spektakel.

Gut kopiert ist halb gewonnen, das stimmt bei Kinofilmen genauso wie im Musikbusiness und in der Softwarebranche. Bei Ubi Soft hat man sich als Vorlage eines der beliebtesten Action-Spiele überhaupt ausgesucht: **Metal Gear Solid**. Das Action-Adventure, dessen zweiter Teil seit seinem Erscheinen im März von Spielern und Presse frenetisch bejubelt wird, begeistert durch seine kinoreife Story, die Mischung aus kleinen Denksportaufgaben, Schleich-Einlagen im Stil von **Dark Project** und actionreichen Schusswechseln. **Splinter Cell** soll den bewährten Genre-Cocktail auf den PC und ins Universum des Autors Tom Clancy verfrachten. Der dürfte Action-Fans spätestens seit den Taktik-Shootern **Rainbow Six**, **Rogue Spear** und **Ghost Recon** bestens bekannt sein. Wie schon der letzte Titel basiert auch **Splinter Cell** nicht direkt auf einem Roman des amerikanischen Erfolgsschreibers, sondern bedient sich der alternativen Geschichtsschreibung, die Clancy in zahlreichen Technothrillern wie den verfilmten **Das Kartell** oder **Jagd auf Roter Oktober** geschaffen hat. Sie schlüpfen in die Haut des Spezialagenten Sam Fisher, der im Auftrag des US-Geheimdienstes NSA auf der ganzen Welt böse Jungs jagt.

Dieser spezielle Auftrag führt Sie in den Kaukasus, wo Georgien sich auf „Information Warfare" mit Amerika eingelassen hat, also mit Hakkern US-Unternehmen und die Regierung sabotiert. Weil Sam immer alleine unterwegs und beileibe kein Superheld ist, sollten Sie sich auf Feuergefechte mit den stets übermächtigen Gegnern nur im Notfall einlassen. Schleichen statt schießen heißt die Devise, unbemerkt Festungen infiltrieren und Feinde aus dem Hinterhalt eliminieren. **Splinter Cell** erinnert entfernt an **Commandos**, nur dass Sie Sam in der **Tomb Raider**-Ansicht begleiten; die Perspekti-



SCHULTERKAMERA Wenn Sam eine Waffe zückt, wechselt die Ansicht. Alternativ ballern Sie in der Ego-Perspektive.



DREIAUGE Die Infrarotbrille verleiht dem Agenten ein bedrohliches Aussehen.

NACHTS sind alle Katzen grau, zumindest wenn sie in Sams Nachtsichtgerät auftauchen.

ve ist übrigens frei beweglich. Im kanadischen Montreal zeigten die Entwickler den Redakteuren von PC Games, wie das funktioniert. Über eine Kabelkamera, die er durch einen Türspalt schiebt, erkennt Sam zwei Wachen. Er wartet, bis die beiden Jungs in die andere Richtung schauen, und huscht dann zu einem Kistenstapel, wo er erst einmal in Sicherheit ist. In der Deckung passt er die nächste Gelegenheit ab. Als einer der beiden Posten gerade nicht aufpasst, schleicht sich Sam von hinten an, überwältigt ihn und zieht ihn in eine dunkle Ecke. Der andere fällt einem geräuschlosen Elektroschocker zum Opfer.

Das Sturmgewehr des Geheimagenten, das FN 2000, ist ein echtes „Allroundtalent". Als Extramodule stehen Laserpointer, Zielfernrohr, Granatwerfer und Elektropfeile zur Auswahl. Sogar Mini-Kameras kann Fisher damit verschießen, die an Wänden und Decken kleben bleiben. Natürlich ist auch der Geheimagent auf Zack. Er rutscht an Drahtseilen über Zäune hinweg, hangelt sich an Rohren nach oben, klemmt sich mit Füßen und Armen an die Decke eines schmalen Gangs und lässt sich dann von oben auf Gegner fallen. So lange Sam im Schatten bleibt, können ihn die meisten Patrouillen in seinem schwarzen Kampfanzug nicht entdecken. Wenn es sein muss, schafft sich der Geheimagent selbst etwas Dunkelheit, indem er beispielsweise Scheinwerfer verstellt oder Kisten verrückt. Wie in **Dark Project** gibt eine Lichtanzeige Aufschluss darüber, wie

Die Devise heißt „schleichen statt schießen". Im Gefecht sind die Gegner übermächtig.

gut die Tarnung ist. Lässt sich eine direkte Konfrontation einmal nicht vermeiden, kann Sam richtig unfair werden: Er überwältigt einen Gegner und benutzt ihn mit vorgehaltener Waffe als menschlichen Schutzschild oder zwingt ihn, Türen zu öffnen.

Damit das Spiel von Licht und Schatten auch am Bildschirm gut rüberkommt, haben die Programmierer die Engine von **Unreal** gemietet. Die sorgt schon in der gezeigten Xbox-Version für spektakuläre Bilder, die fast gleichzeitig erscheinende PC-Ausgabe bringt höhere Auflösungen und noch feinere Grafiken. Besonders beeindruckend sind neben dem dynamischen Schattenwurf die Bewegungseffekte. Die „Motion Blur" genannte Technik lässt beispielsweise durch ein Zielfernrohr die Ränder unscharf erscheinen und verwischt die Konturen im Laufen oder bei Sams Infrarotbrille. Absolut fantastisch sind auch die geschmeidigen Animationen des Protagonisten und seiner Opponenten. Sam krabbelt, robbt, hangelt, duckt sich, rollt sich ab, springt, da sieht Lara ganz schön alt aus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen verwenden die Entwickler kein Motion-Capturing, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers auf die Computerfigur übertragen werden, sondern zeichnen alle Aktionen in langwieriger Kleinarbeit von Hand. Der Grund: Es ließ sich einfach kein echter James Bond finden.

ERSTEINDRUCK

Auf der Xbox wird **Splinter Cell** garantiert ein ernst zu nehmender Konkurrent für **Metal Gear Solid 2**. Ob die PC-Version das auch schafft, hängt vor allem davon ab, ob die Entwickler die Konsolensteuerung und das Speichersystem ordentlich umsetzen. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Ubi Soft
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... Herbst 2002



Raven Shield

REAL UNREAL Dank Unreal-Engine sehen gerade die Außenlevels wesentlich besser aus als im Vorgänger.

KLOPF, KLOPF Sie können Türen nun einen Spalt breit öffnen und nach Gegnern spähen.

IM FADENKREUZ Satte 20 neue Waffen ergänzen das Arsenal.

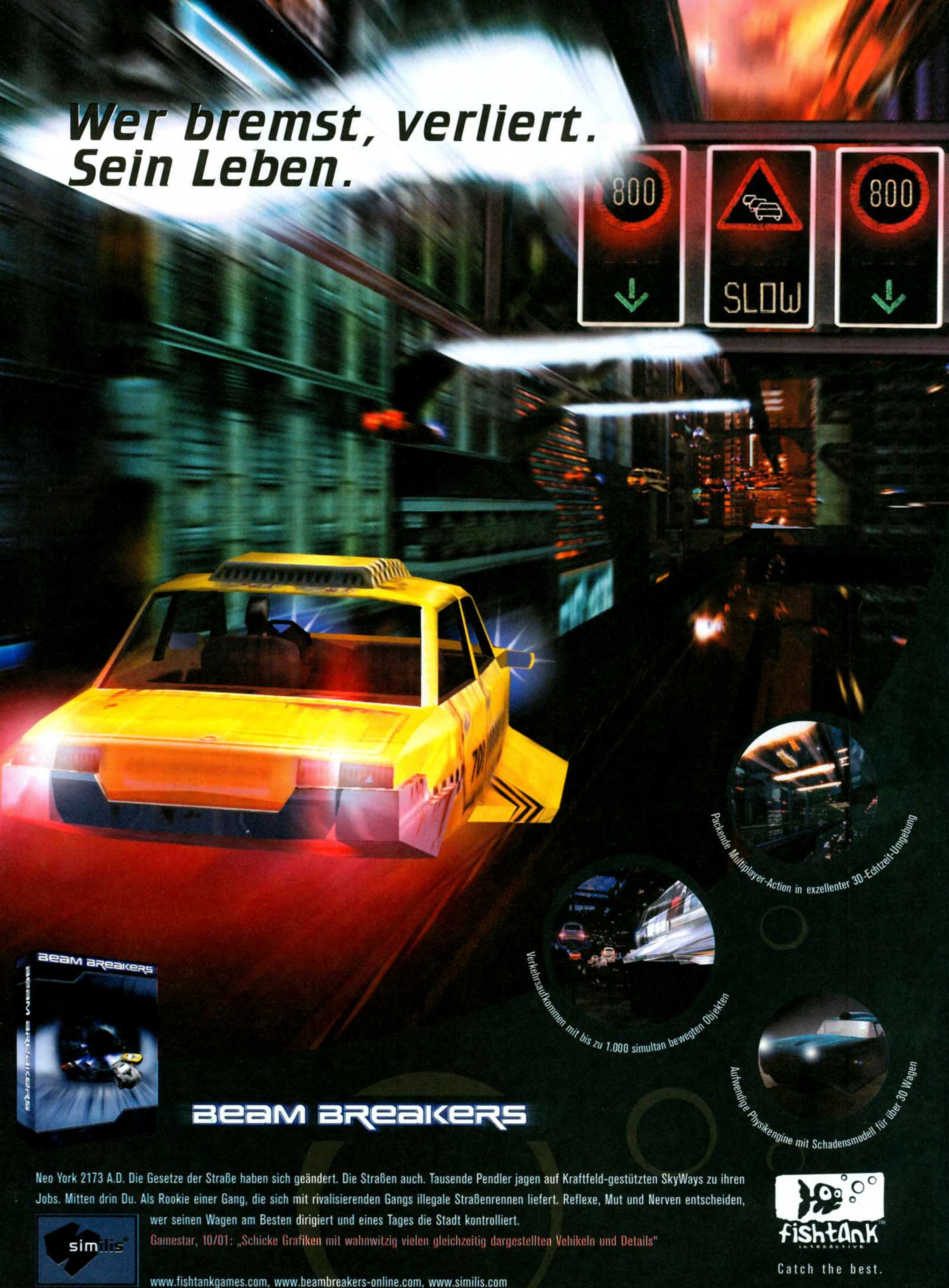
Die Rainbow-Six-Erfinder bei Red Storm setzen künftig lieber ihre Ghost-Recon-Reihe fort. Zum Glück für alle Fans arbeitet Ubi Soft an einem **Nachfolger des Vaters der Taktik-Shooter.**

Kaum eine Fangemeinde ist so aktiv wie die von **Rainbow Six** und **Rogue Spear**: Hunderte von Briefen und E-Mails mit Vorschlägen erreichten die Entwickler. „Zum Beispiel haben viele Spieler die Planungsphase einfach übersprungen, weil sie ihnen zu kompliziert war", gibt Chefprogrammierer Eric Begin im Interview mit PC Games zu. Das größte Anliegen der Entwickler ist es deshalb, den Strategiepart einfacher als in den Vorgängern zu gestalten. Schließlich setzt sich **Raven Shield** gerade damit von der Konkurrenz ab. Wie das genau funktionieren soll, wollten die Designer allerdings noch nicht enthüllen. Ein Ausflug in die ersten spielbaren Levels des Taktik-Shooters offenbarte stattdessen andere Neuerungen. So greifen die Grafiker dieses Mal auf die neueste **Unreal**-Technologie zurück. Die ermöglicht nun endlich glaubwürdige Außenlandschaften und hochdetaillierte Innenräume. Die schon früher exzellenten Animationen der Kommandotruppen, die erneut gegen Terroristen und Kriminelle ins Feld ziehen, sehen nun noch geschmeidiger aus. Das macht auch spielerisch Sinn: Per Mausrad gehen Sie nun stufenlos in Deckung und linsen um Ecken oder öffnen Türen nur einen Spalt breit, statt sie ganz aufzustoßen. Auch einen dritten Spielerwunsch wollen die Programmierer bei Ubi Soft umsetzen: bessere KI. „Die **Unreal**-Engine hat schon ein sehr cleveres Gegnerverhalten. Wir arbeiten hart daran, es noch besser, noch glaubwürdiger zu machen", verspricht Begin. Wer lieber zusammen mit Kumpels kämpft, darf sich auf den Multiplayermodus und sogar eine Kooperativ-Kampagne freuen. Die 15 Missionen des Einzelspielermodus führen Sie erneut zusammen mit der Polizeitruppe Rainbow Six in die Unterschlupfe von allerhand Terroristen und Gangster. Sie kommandieren Ihre computergesteuerten Kollegen per Funkmenüs und Einsatzplan und greifen in der Ego-Perspektive selbst zur Waffe. Rund 20 neue Knarren stehen zur Auswahl, wobei Sie in **Raven Shield** nicht mehr unbedingt Gewalt anwenden müssen, um den Einsatz abzuschließen. Sie können die Terroristen auch unblutig festnehmen.

ERSTEINDRUCK

Ausgerechnet von der größten Neuerung, dem Einsatzplaner, war noch nichts zu sehen. Der Actionteil macht aber schon jetzt eine extrem gute Figur – Unreal-Technik sei Dank. Fehlt nur noch eine gute KI. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Ubi Soft
Anbieter	Ubi Soft
Termin	September 2002



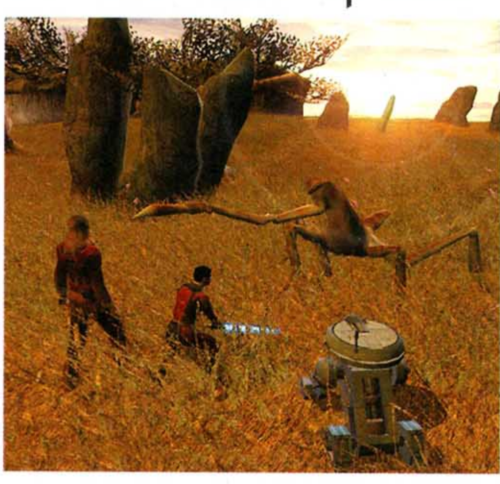
Wer bremst, verliert.
Sein Leben.
800
SLOW
800
Packende Multiplayer-Action in exzellenter 3D-Echtzeit-Umgebung
Verkehrsaufkommen mit bis zu 1.000 simultan bewegten Objekten
Aufwendige Physikengine mit Schadensmodell für über 30 Wagen
BEAM BREAKERS
BEAM BREAKERS
Neo York 2173 A.D. Die Gesetze der Straße haben sich geändert. Die Straßen auch. Tausende Pendler jagen auf Kraftfeld-gestützten SkyWays zu ihren Jobs. Mitten drin Du. Als Rookie einer Gang, die sich mit rivalisierenden Gangs illegale Straßenrennen liefert. Reflexe, Mut und Nerven entscheiden, wer seinen Wagen am Besten dirigiert und eines Tages die Stadt kontrolliert.
Gamestar, 10/01: „Schicke Grafiken mit wahnwitzig vielen gleichzeitig dargestellten Vehikeln und Details"
similis
www.fishtankgames.com, www.beambreakers-online.com, www.similis.com
fishtank
interactive
Catch the best.

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Star Wars: Knights of the Old Republic

Parallel zu **Neverwinter Nights** (siehe Vorschau-Bericht ab Seite 60) arbeitet Bioware momentan an einer Rollenspiel-Umsetzung der **Star Wars**-Saga. **Knights of the Old Republic** spielt 4.000 Jahre vor den Ereignissen der Filme und hat den Konflikt zwischen Jedi und Sith zum Thema. Bei den Fantasy-Experten von Bioware ist man sicher, dass **Knights of the Old Republic** keinen ähnlichen Schiffbruch erleiden wird wie viele andere Sci-Fi-Rollenspiele: „Es stimmt, dass sich Science-Fiction-Rollenspiele in der Regel nicht gut verkaufen. Also machen wir ein Spiel, das so gut ist, dass man gar nicht darum herumkommt", sagt Bioware-Chef Greg Zeschuk. Geplanter Erscheinungstermin: Frühling 2003.



Shadow of Memories

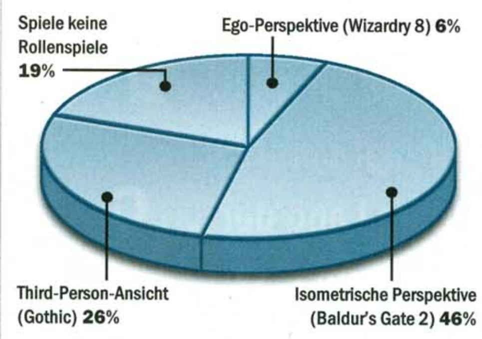
Konami goes PC: Das neu gegründete europäische Entwicklungsstudio des Konsolen-Giganten arbeitet an einer Umsetzung des Adventures **Shadow of Memories**. Als Mord-Opfer Eike Kusch sind Sie zu Beginn des Spiels tot. Eigentlich. Denn ganz im Stil von **Zurück in die Zukunft** können Sie plötzlich mit einem kleinen Gerät durch die Zeit reisen und so versuchen, Ihr unerfreuliches Schicksal noch einmal abzuwenden. Losrätseln dürfen Sie ab September.



Am liebsten **isometrisch**

Rollenspieler sind sich einig: Die isometrische Perspektive eignet sich für komplexe Dungeon-Abenteuer am besten. Kein Land sieht hingegen die vor einigen Jahren noch trendige Ego-Ansicht.

Welche Perspektive bevorzugen Sie bei Rollenspielen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

INTERVIEW

„Wir konzentrieren uns voll auf **den Einzelspieler-Modus.**"

PC GAMES: Der Titel Divine Divinity klingt recht eigenwillig. Wie kam er zustande?

Tappert: Eigenwillig und erfolgreich, oder? Unserer Definition nach bleibt ein erfolgreicher Titel in den Köpfen der Leute hängen. Und **Divine Divinity** tut genau das. Sonst hättet ihr nicht danach gefragt, stimmt's?

PC GAMES: Die Veröffentlichung hat sich immer wieder verzögert. Wieso?

Tappert: Weil **Divine Divinity** nicht linear, sondern sehr umfangreich und komplex ist. Dem Spieler steht es frei, die Quests so anzugehen, wie er das möchte. Wir haben uns dafür entschieden, das Spiel erst dann zu veröffentlichen, wenn es so bugfrei und ausbalanciert ist wie nur möglich.



FRIIS TORBEN TAPPERT ist Produzent von Divine Divinity.

PC GAMES: Die Rollenspiel-Konkurrenz ist im Augenblick enorm. Mit **Morrowind**, **Dungeon Siege** und **Neverwinter Nights** stehen gleich drei potenzielle Verkaufsschlager Gewehr bei Fuß. Seht ihr da keine Probleme?

Tappert: Nein, gar nicht. Der Grund dafür ist, dass sich alle Leute, die **Divine Divinity** bisher intensiv genießen durften, einig waren, dass es in puncto Spieltiefe und Atmosphäre konkurrenzlos ist. Wir konzentrieren uns voll auf den Einzelspieler-Modus mit über 100 Stunden Spieldauer.

Simon the Sorcerer 3D

Lange hat's gedauert: Nachdem das klassische Adventure jahrelang in den Archiven von Hasbro Staub ansammelte, hat nun Vivendi Universal ein Erbarmen und schickt den jungen Zauberer bereits im Mai in die Händlerregale. Ob sich der Kauf lohnt, lesen Sie in PC Games 07/02.

New World Computing

Der traditionsreiche Entwickler der Might-&-Magic-Serien könnte vor dem Aus stehen – angeblich wurde Ende April ein Großteil des Teams aus finanziellen Gründen auf die Straße gesetzt. Ein Statement der Verantwortlichen war bis zum Redaktionsschluss nicht zu erhalten. Weitere Infos folgen.

Sierra-Adventures

Entsprechende Gerüchte halten sich schon lange, jetzt wird's konkreter: Sierra arbeitet offenbar an zwei Geheimprojekten, die auf den klassischen Adventure-Serien des Entwicklers basieren. Ein Wiedersehen mit Larry oder Roger Wilco aus Space Quest scheint nicht ausgeschlossen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	30%	**Dungeon Siege**	Rollenspiel	Erhältlich	Microsoft
2	15%	**Gothic 2**	Rollenspiel	Oktober 2002	Jowood
3	15%	**Morrowind**	Rollenspiel	Mai 2002	Ubi Soft
4	12%	**Neverwinter Nights**	Rollenspiel	Juni 2002	Infogrames
5	8%	**Star Wars: Galaxies**	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Lucas Arts
6	7%	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel	November 2003	Vivendi-Universal
7	4%	**Runaway**	Adventure	Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt
8	4%	**Simon the Sorcerer 3D**	Adventure	Mai 2002	Vivendi-Universal
9	2%	**Might & Magic 9**	Rollenspiel	Erhältlich	Infogrames
10	1%	**Neocron**	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	CDV

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de


EFFEKTREICH Die Zaubersprüche sind wunderschön animiert – je höher der Level, desto beeindruckender der Effekt.


STARKER TOBAK Die Erfahrungspunkte-Grenze liegt bei Level 20. Den brauchen Sie für die richtig schweren Gegner aber auch.

Neverwinter Nights

Wenn in South Park wieder einmal „Blame Canada" gesungen wird, sollten Sie vielleicht nicht mehr laut mitgrölen **– aus dem Land der Mounties kommt ein erstklassiges Rollenspiel der Baldur's-Gate-Macher. PC Games war für Sie vor Ort.**

Go, Oilers, go!", blinkt es auf der digitalen Anzeigetafel über der Windschutzscheibe. Wer wissen will, in welche Richtung Buslinie 408 verkehrt, hat Pech gehabt. Edmonton ist im Eishockey-Fieber. Von der allgemeinen Anspannung vor dem entscheidenden Spiel gegen den Lokalrivalen aus Calgary ist bei Bioware wenig zu spüren. Die **Baldur's Gate**-Macher zocken lieber „Foosball". Welcher Sprache dieser Begriff entliehen wurde, weiß keiner so recht. „Ich dachte, das wäre Deutsch", sagt ein Programmierer achselzuckend und wendet sich wieder dem Tischfußball-Match zu. Die Play-offs der hausinternen Bioware-Liga haben gerade begonnen und Greg Zeschuk und Ray Muzyka gelten als Titel-Anwärter. „Die Leute hier nutzen jede freie Minute zum Trainieren", sagt Greg. „Wenn wir **Neverwinter Nights** verschieben müssen, weißt du jetzt wenigstens, warum", meint Ray grinsend. Die beiden Chefs von Bioware halten die Zügel locker und der weltweite Erfolg der **Baldur's Gate**-Serie gibt ihrer Arbeitsauffassung Recht.

Wenn es nach Produzent Trent Oster geht, erscheint **Neverwinter Nights** trotz ausgedehnter Foosball-Sessions pünktlich: „Wir planen mit Juni und es sieht gut aus." Weniger gut bestellt ist es augenscheinlich um die kanadische Stromversorgung – kaum ist die Beta-Version gestartet, gehen auf der gesamten Etage die Lichter aus. „Nicht schon wieder", stöhnt Greg und bellt ein paar Anweisungen in sein Handy. „Wir haben einfach zu viele Rechner." Zehn Minuten später geht's los – der Einzelspielermodus ist bereits fertig und wird



„Wenn es Fans gibt, die ein besseres Spiel machen



ONLINE-FREUDE „Wir kennen Fans, die ihre Server permanent online lassen wollen."



PC Games: Viele Spieler mochten die Romanzen der Charaktere in **Baldur's Gate 2**. Für die Söldner von **Neverwinter Nights** plant ihr ein ähnliches Konzept, oder?

Greg Zeschuk: Natürlich machen wir das. Du kannst Beziehungen zu den Söldnern aufbauen, abhängig davon, welchen von ihnen du anheuerst.

Ray Muzyka: Na ja, das Geschlecht sollte schon unterschiedlich sein.

Greg: (lacht) Darüber könnten wir eigentlich noch mal nachdenken. Aber klar, du kannst Romanzen mit den Söldnern haben, du kannst mit ihnen Gespräche führen und wir haben für jeden einen eigenen Sprecher engagiert.

PC Games: Aber man kann immer nur einen Söldner gleichzeitig haben?

Greg: Stimmt. Der Programmcode für die Söldner ist sehr kompliziert und natürlich müssen bei einem Spiel wie **Neverwinter Nights** alle Design-Entscheidungen auch im Hinblick auf den Multiplayer-Modus getroffen werden. Du kannst dir vielleicht vorstellen, was passiert, wenn in einer Mehrspieler-Partie auf einmal alle Spieler mit zehn Söldnern durch die Gegend laufen.

PC Games: Wenn wir beim Thema Multiplayer sind: Könnte man sagen, dass **Neverwinter Nights** beinahe ein Online-Rollenspiel ist?

Greg: Darüber haben wir auch schon ein paarmal diskutiert **Neverwinter Nights** liegt mit Sicherheit irgendwo in der Mitte zwischen klassischen Solo-Spielen auf der einen und Online-Rollenspielen auf der anderen Seite. Wir wissen von Fan-Gruppen, die eigene Spiele-Server rund um die Uhr laufen lassen wollen.

Ray: Erinnerst du dich an die Sache mit den 16 Millionen Modellen?

Greg: Ja klar. An einem Punkt in der Entwicklungsphase konnte der Programmcode 16 Millionen verschiedene Modelle verkraften. Nun, das ist okay für den Einzelspielermodus oder für eine eingeschränkte Mehrspieler-Variante, die man nach einer Woche wieder ausschaltet, aber was ist, wenn es plötzlich Server gibt, die quasi endlos laufen? Also dachten wir, vielleicht sollten wir das lieber in eine Milliarde Modelle ändern.

Ray: **Neverwinter Nights** ist nicht als Online-Rollenspiel konzipiert. Aber wir sind uns ziemlich sicher, dass die Leute da draußen es auf diese Weise benutzen werden.

intern fleißig auf Bugs getestet. Vier Kapitel mit einer Spieldauer von rund 60 Stunden warten auf Solo-Spieler, ein umfangreiches Tutorial führt in Steuerung und Story ein. „Das Tutorial von **Baldur's Gate 2** war nicht besonders gut", gibt Greg unumwunden zu. „Es hatte mit der Geschichte überhaupt nichts zu tun." Ganz anders in **Neverwinter Nights**: Sie starten alleine und spärlich bewaffnet in der gleichnamigen Stadt. Sonst ein lauschiges Fleckchen Erde, wird der Ort gerade von einer verheerenden Seuche heimgesucht, die unschuldige Einwohner in mordlustige Zombies verwandelt. Die Verantwortlichen der Stadt lassen unter strenger Geheimhaltung seltene magische Kreaturen aus Deepwater „einfliegen" und wollen mit deren Hilfe ein Gegenmittel produzieren. Eigentlich ein guter Plan – nur war es mit der Geheimhaltung offen-





EINE SZENE, ZWEI BLICKWINKEL Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera behalten Sie ständig den Überblick und können die detaillierte Grafik genießen.

können als wir, **dann stellen wir sie ein!"**



CHEFSACHE Greg Zeschuk und Ray Muzyka sind die Gründer und Geschäftsführer von Bioware.



PHILOSOPHIE „Der Spieler soll der Mittelpunkt der Action sein."

PC Games: Wie kommt es, dass ausgerechnet Bioware nicht auf den trendigen Online-Rollenspiel-Zug aufspringt wie viele andere Entwickler?

Ray: Greg und ich haben darüber nachgedacht. Wir lieben Online-Rollenspiele, aber es gibt einfach eine enorme Konkurrenz. Und wenn wir ein Spiel machen, dann muss es das beste Spiel im jeweiligen Genre sein. Wenn wir ein Rollenspiel machen, dann machen wir DAS Rollenspiel.

Greg: Dazu kommt noch, dass die Fans von Online-Rollenspielen eine fast schon religiöse Gemeinschaft sind. Sie bewegen sich immer von Spiel zu Spiel – wenn ein Spiel erfolgreich ist, bedeutet das automatisch, dass alle anderen es nicht sind. Es gibt einfach zu viele Projekte für zu wenig Spieler.

Ray: Wir wollen Spiele machen, in denen du der Held bist. Du sollst der Mittelpunkt der Action sein. Das ist bei Online-Rollenspielen nicht so und **Neverwinter Nights** ist unser Versuch, dieses Manko zu beheben. Mit dem Portal-System kannst du von Server zu Server wechseln; jeder Server ist wie eine kleine Insel und auf dieser Insel ist jeder Charakter wichtig.

PC Games: Mit dem Editor gebt ihr den Spielern noch ein mächtiges Instrument.

Ray: (lacht) Wir scherzen gerne herum, dass der Editor in Wirklichkeit ein egoistisches Feature für uns selbst ist. Wir haben **Neverwinter Nights** wieder und wieder gespielt und ehrlich gesagt geht uns die Story mittlerweile auf die Nerven. Also freuen wir uns darauf, dass die Fans Dinge machen, die wir spielen können.

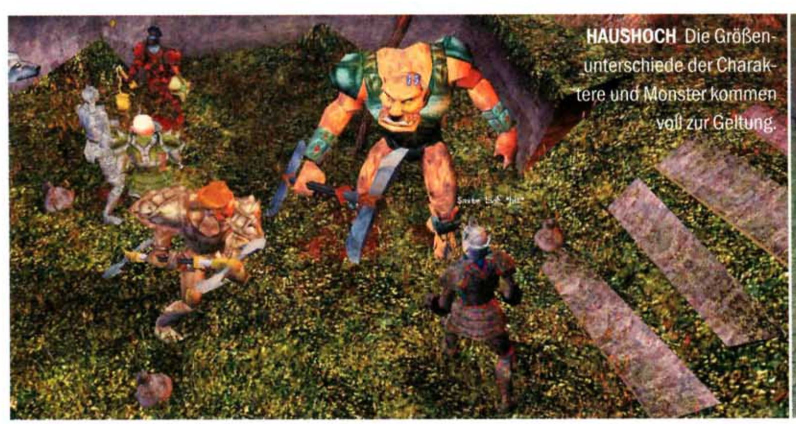
Greg: Wenn jetzt jemand kommt und sagt, er könne unser Spiel nicht leiden, unsere Story oder unsere Quests, dann kann ich ihm antworten: Da ist der Editor. Alle von uns gestalteten Spielumgebungen liegen auf deiner Festplatte. Lad sie ein und mach's besser. Uns stört's nicht. Viel Spaß!

PC Games: Und ihr habt keine Angst, dass es eine Fan-Gruppe geben könnte, die mit eurem Editor ein Spiel macht, das besser ist als **Neverwinter Nights**?

Greg: Wir würden sie sofort einstellen. Wirklich. Wenn es Leute gibt, die ein besseres Spiel machen können als wir, dann arbeiten wir mit ihnen zusammen und machen ein noch besseres Spiel. Sie bekommen Geld, wir bekommen Geld, jeder ist glücklich.

sichtlich nicht weit her, denn prompt wird das Versteck der Kreaturen angegriffen und die dämlichen Viecher rennen in Panik auf die Straßen der Stadt. Ihr Job: Bringen Sie die entlaufenen Biester zurück und finden Sie heraus, wer hinter dem ganzen Schlamassel steckt. An diesem Punkt beginnt das erste Kapitel – Neverwinter, und später eine ganze Reihe von weiteren Orten, steht Ihnen offen.

Eine Party wird es in **Neverwinter Nights** nicht geben. Zu Beginn erstellen Sie einen Charakter oder wählen aus einer Liste von vorgefertigten Recken. Grundlage der komplexen Generierung ist die dritte Ausgabe des **D&D**-Regelwerks, die bereits bei **Pool of Radiance 2** zum Einsatz kam. Elf Klassen und sieben Rassen stehen Ihnen offen; jede Klasse ist zudem in mehrere „Unterklassen" gesplittet –



HAUSHOCH Die Größenunterschiede der Charaktere und Monster kommen voll zur Geltung.



ZAUBERHAFT Das D&D-Regelwerk lockt mit einer Fülle an magischen Möglichkeiten. Blitze sind da noch relativ harmlos.

STRASSENSZENE Seit die Plage ausgebrochen ist, geht's in den Gassen von Neverwinter hoch her. Vielerorts herrscht die pure Anarchie.

so kann ein Paladin beispielsweise als Inquisitor oder Ritter aktiv werden. Damit Sie nicht völlig einsam durch die riesige Spielwelt irren, dürfen Sie – ähnlich wie in **Diablo 2** – Söldner anheuern. Hier gilt: immer nur ein Söldner gleichzeitig. Wie man es von Bioware gewohnt ist, sind die Kerle keine langweiligen Pappkameraden, sondern haben durchaus ihren eigenen Kopf. Wenn die Chemie stimmt, kann es sogar zu den aus **Baldur's Gate 2** bekannten Romanzen kommen. Bedingt durch die Beschränkung auf einen Charakter spielt sich **Neverwinter Nights** wesentlich actionlastiger als der berühmte „Vorgänger". Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab; mit einem Linksklick wählen Sie das gewünschte Ziel aus und Ihr Held drischt so lange auf den Gegner ein, bis einer von beiden das Zeitliche segnet. Taktische Würze erhalten die Gefechte durch das beeindruckend animierte Zauberspruch-Repertoire sowie durch die diversen Spezialfähigkeiten der einzelnen Charakterklassen und Monster. Die Steuerung geht flott von der Hand, einige fehlende Details (wie zum Beispiel eine „Alles aufnehmen"-Funktion bei Truhen) sollen noch eingebaut werden. Fans der **Baldur's Gate**-Reihe müssen aber kei-

Vier Kapitel mit einer Spieldauer von rund 60 Stunden warten auf Solo-Spieler, ein umfangreiches Tutorial führt in Steuerung und Story ein.

Zusammen im Dungeon

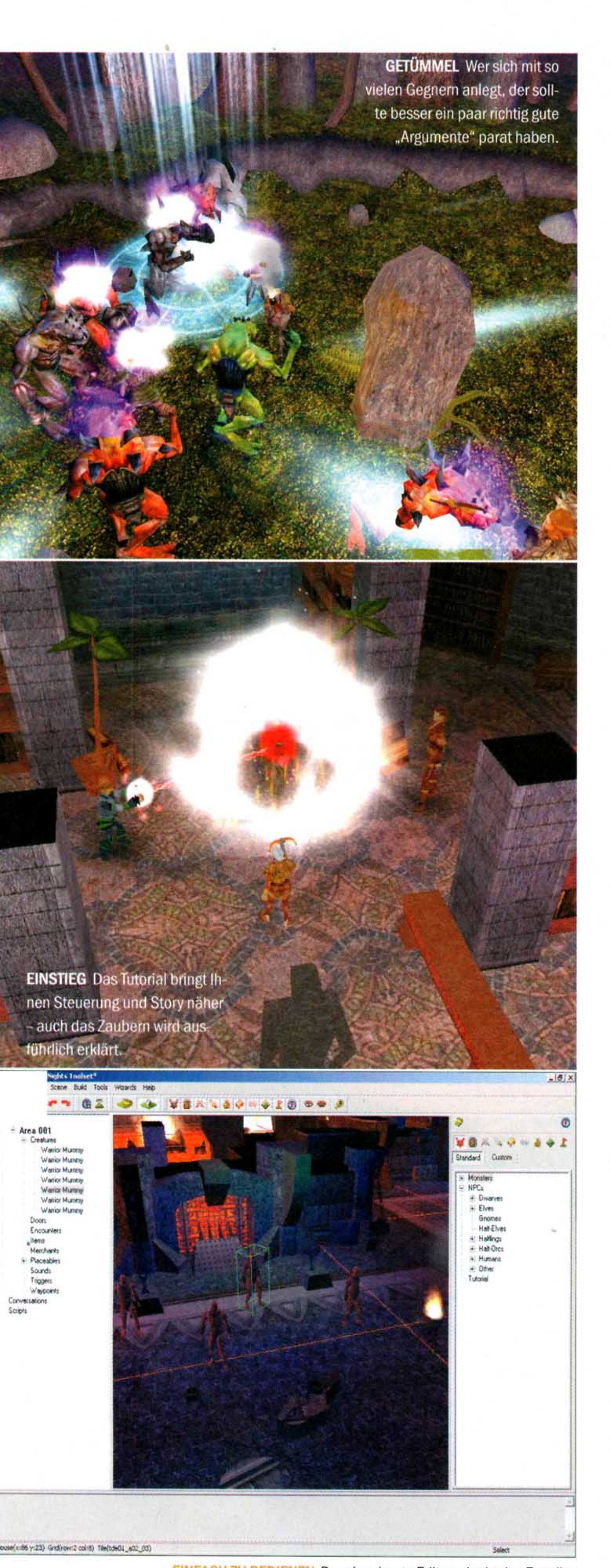
Der Mehrspielermodus von **Neverwinter Nights** ist revolutionär. Dank des innovativen Portal-Systems wird beinahe die Größe und Komplexität eines echten Online-Rollenspiels erreicht. PC Games enthüllt die wichtigsten Fakten.



TEAMWORK Bis zu 64 Spieler gehen pro Server gemeinsam auf Monsterjagd - oder jagen sich gegenseitig.

Grundsätzlich besteht die Multiplayer-Variante aus der Welt des Einzelspielermodus. Grundsätzlich. Denn diese kann mit dem Editor nicht nur verändert, sondern auch komplett neu aufgebaut werden. Wer will, spielt alle vier Kapitel mit Freunden und Bekannten durch oder erstellt alternativ eine eigene Storyline. Durch das von Bioware entwickelte Portal-System können einzelne Spiele-Server miteinander verbunden werden – so entsteht quasi eine unendliche, von den Spielern verwaltete Welt, die einem Online-Rollenspiel im klassischen Sinn sehr nahe kommt. Pro Server dürfen 64 Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander in die Schlacht ziehen.


WarCraft III
Reign of Chaos
Coming Soon...
Blizzard Entertainment
© 2002 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Reign of Chaos is a trademark and Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S and/or other countries.



GETÜMMEL Wer sich mit so vielen Gegnern anlegt, der sollte besser ein paar richtig gute „Argumente" parat haben.

EINSTIEG Das Tutorial bringt Ihnen Steuerung und Story näher – auch das Zaubern wird ausführlich erklärt.

EINFACH ZU BEDIENEN Der eingebaute Editor erlaubt das Erstellen von eigenen Dungeons in Rekordzeit. Leichter geht's kaum noch.

ne Angst haben, dass Bioware das komplexe Spielsystem mit Action-Einlagen verwässert. Story und Quests sind gewohnt ausschweifend und detailliert ausgearbeitet. Grafisch erinnert **Neverwinter Nights** stark an **Dungeon Siege**. Das Geschehen wird in einer isometrischen Draufsicht präsentiert, die Kamera lässt sich wie bei Microsofts Action-Rollenspiel frei drehen und zoomen. Über die Qualität der Zwischensequenzen lässt sich leider noch kein Urteil fällen – die werden erst in der nächsten Beta-Version enthalten sein, sollen aber eine deutliche Steigerung gegenüber den öden Mosaik-Bildchen von **Baldur's Gate 2** darstellen.

„Wie hat dir denn der Editor gefallen?" Diese Frage – stets in Kombination mit neugierigen Blicken – hört man bei Bioware oft. Kein Zweifel, auf den Editor sind Greg Zeschuk und Co. besonders stolz. Zu Recht. So schnell und unkompliziert haben Sie noch nie einen Dungeon erstellt. Fünf Minuten für den Rohbau, zehn Minuten für Monster und Schätze, noch kurz Probe spielen und schon kann die eigene Höhle online gehen. Zudem dürfen Sie bis auf das **D&D**-Regelwerk alles ändern – wie schwer das Türschloss zu knacken ist, bleibt ebenso Ihnen überlassen wie die Bewaffnung der Stadtgardisten. Selbst komplette Dialog-Bäume oder Folge-Ereignisse (wenn NPC A stirbt, erscheint Monster B) sind kein Problem. Insgesamt bietet der Editor von **Neverwinter Nights** nicht ganz so viele Funktionen wie sein Kollege bei **Morrowind**, punktet aber mit einer wesentlich leichteren Bedienung und dürfte damit für den Großteil der Spieler interessanter sein.

Apropos interessant: Wenn Ihnen Solo-Spiel und Editor noch nicht genug sind, dürfen Sie sich im Dungeon-Master-Modus austoben. Bei dieser Mehrspieler-Variante übernimmt ein Spieler die Rolle des Spielmeisters, bevölkert die Welt mit Monstern, gibt Aufträge an die Heldengruppe und passt den Schwierigkeitsgrad an – alles in Echtzeit, versteht sich. Der Dungeon Master darf jede beliebige Kreatur kontrollieren, durch sie sprechen, alle Spezialfähigkeiten nutzen ... eben alles machen, was **Neverwinter Nights** so optimal wie möglich auf die übrigen Spieler zuschneidet. Greg Zeschuk formuliert es so: „Leg dich nie mit dem Dungeon Master an. Nie. Geh ihm nicht auf die Nerven. Er ist derjenige, der bestimmt, ob hinter der nächsten Ecke eine Ratte oder ein Drache auf dich lauert."

Betrachtet man alle Aspekte von **Neverwinter Nights** – also Solo-Modus, Editor, Dungeon-Master-Variante und Mehrspieler-System (siehe Extrakasten) – als Ganzes, wird schnell klar, wie ambitioniert dieses Projekt wirklich ist. Trent Oster hat nicht umsonst eine ganz eigene Art, seinen Job zu beschreiben: „Ich bin eigentlich damit beschäftigt, unseren Mitarbeitern zu sagen, dass wir das schon hinkriegen. Wir haben eine goldene Regel: Schau nie auf das Gesamtbild. Manchmal sitzen die Leute im Büro und bekommen einen eigenartig glasigen Blick. Das ist der Moment, an dem ich ihnen sagen muss, dass sie sofort aufhören sollen, auf das Gesamtbild zu schauen." Man könnte befürchten, dass sich selbst ein erfahrenes Entwickler-Team wie Bioware mit einem Spiel in der Größenordnung von **Neverwinter Nights** übernimmt. Man könnte. Denn wer den ansteckenden Enthusiasmus, den positiven Perfektionismus und nicht zuletzt das beinahe fertige Spiel erlebt, der weiß: Die kriegen das hin.

Fünf Minuten für den Rohbau, zehn Minuten für Monster und Schätze, kurz Probe spielen und **schon kann die eigene Höhle online gehen.**

ERSTEINDRUCK

*Ich bin sicher, dass Bioware nicht das Schicksal der Edmonton Oilers teilen muss – die haben das entscheidende Spiel nämlich gründlich vergeigt. **Neverwinter Nights** macht nicht nur irre viel Spaß, sondern schlägt die Konkurrenz auch mit der sagenhaften Ausstattung. Da können sich andere Hersteller eine Scheibe abschneiden.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Infogrames
Anbieter	Bioware
Termin	Juni 2002

EXKLUSIV

Baphomets Fluch 3

Ausnahmsweise drucken wir Playstation-2-Bilder. Der Anlass: Sie zeigen **zum ersten Mal Szenen aus dem einen Adventure, auf das alle Fans hoffen.**

Nein, es wird nicht alles sein wie damals. Zwischen **Baphomets Fluch 3** und seinen Vorgängern liegen im Gegenteil Welten: Weg ist die Maussteuerung, weg sind die Cartoon-Zeichnungen. Aber Welten lassen sich verbinden. „Unser Ziel ist es […], die nächste Generation von Adventures zu entwickeln, ohne mit den früheren Qualitäten zu brechen", versprach Charles Cecil, der Kopf von Revolution Software, schon im Frühjahr. Statt ellenlang zu erläutern, was er im Detail gemeint hat, ließ uns Charles jetzt in seine Entwicklungsdokumente blicken. Was bleibt, das sind die beiden Hauptfiguren (der tollpatschig-coole George Stobbart und die Journalistin Nico Collard), der Humor, die Spannung und die Prüfungen für Ihre Cleverness und Kombinationsgabe.

Auf drei Säulen fußt das neue **Baphomets Fluch**. Unter Detektivarbeit fällt, was Sie aus den klassischen Adventures kennen: Sie unterhalten sich mit vertrauenswürdigen wie mit dubiosen Charakteren, stöbern Dokumente durch, ziehen daraus Ihre Schlüsse und lösen Rätsel arttypisch, indem Sie bewegliche Gegenstände richtig einsetzen.

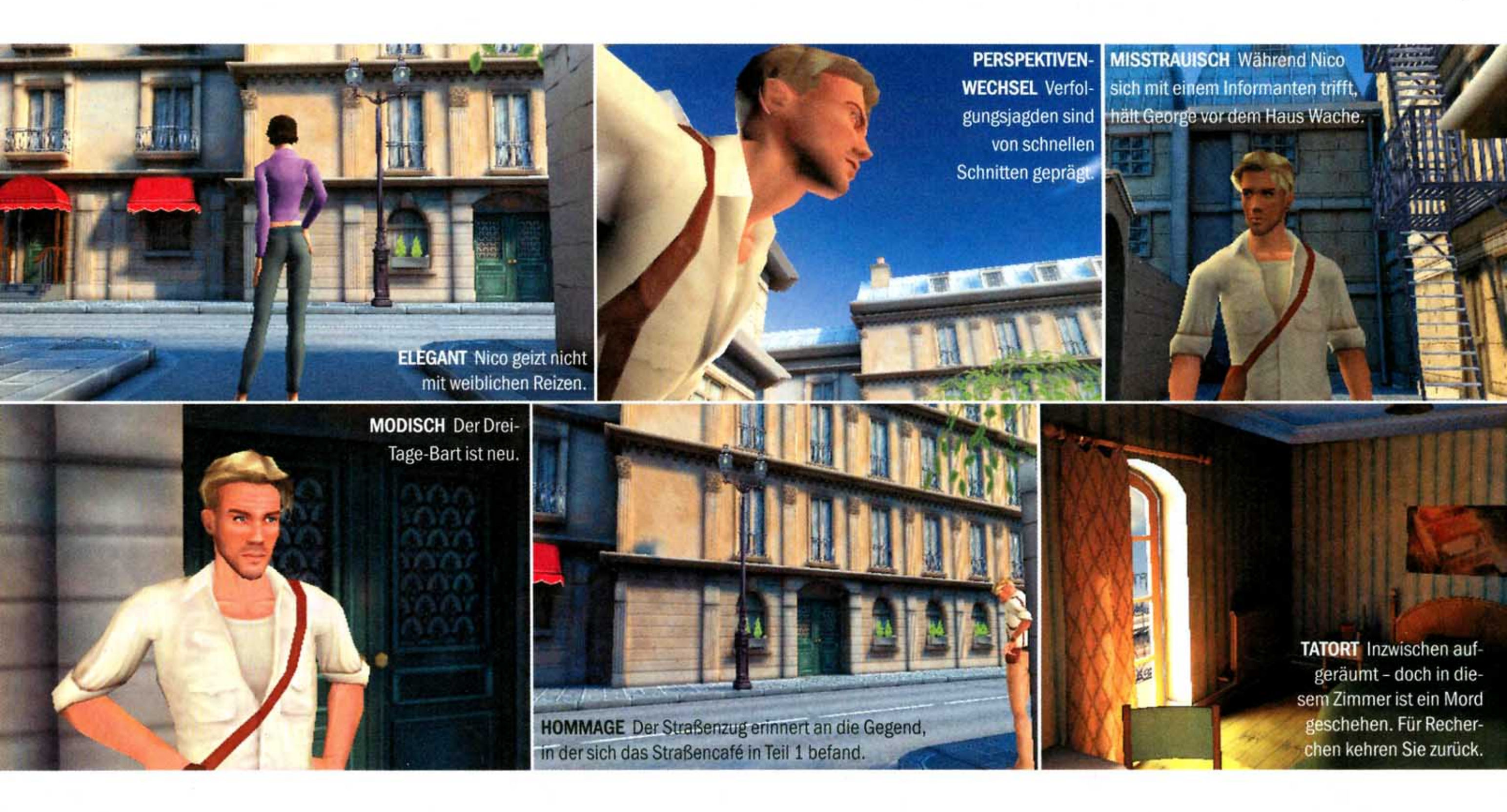
Das heimliche Erkunden von Privaträumen oder bewachten Anlagen ist neu. Da knien Sie zum Beispiel hinter einer Kiste, bis ein Wachmann wegschaut, um schnell durch eine nahe Tür zu huschen. Wenn Sie erwischt werden, setzt man Sie auf die Straße oder dreht Ihnen im schlimmsten Fall den Hals um.

Abenteurer, die sich nach traditionellen Puzzle-Spielen sehnen, wird erschrecken, dass sich das dritte Spielelement „Action-Ereignisse" nennt und genau das auch bedeutet: Verfolgungsjagden zu Fuß, Faustkämpfe, Sprünge, um Fallen



FRAU IM RAMPENLICHT
Zum Auftakt von Teil 3 schlüpfen Sie in die Rolle der adretten Nico. Wenig später steuern Sie George.





ELEGANT Nico geizt nicht mit weiblichen Reizen.

PERSPEKTIVENWECHSEL Verfolgungsjagden sind von schnellen Schnitten geprägt.

MISSTRAUISCH Während Nico sich mit einem Informanten trifft, hält George vor dem Haus Wache.

MODISCH Der Drei-Tage-Bart ist neu.

HOMMAGE Der Straßenzug erinnert an die Gegend, in der sich das Straßencafé in Teil 1 befand.

TATORT Inzwischen aufgeräumt – doch in diesem Zimmer ist ein Mord geschehen. Für Recherchen kehren Sie zurück.

zu vermeiden. Solche Abschnitte sind allerdings mit Bedacht gestreut – gerade so, dass Sie in den richtigen Momenten einen Adrenalinkick erhalten. Keinesfalls ist **Baphomets Fluch 3** als Action-Adventure wie **Tomb Raider** angelegt.

Wie es sich spielen, anfühlen wird, vermitteln Ausschnitte aus dem Drehbuch am besten. So der Vorspann, an dem Sie bereits aktiv teilnehmen: Zu sehen ist ein nervöser Mann, der ängstlich hinter einer Tür wartet. Es klopft und eine Frau tritt ein. „Du bist früh, Nico", sagt der Mann und erzählt ihr von einem gefährlichen Geheimnis, das er beim Hacken eines Computerprogramms gelüftet habe. Schnitt zur echten Nico. In deren Haut irren Sie durch das Haus, in der Hand einen Zettel mit einer Nummer darauf, und suchen das richtige Appartement noch. Als Sie vor der Tür stehen, fallen Schüsse. Die Kamera zeigt kurz Ihr erschrockenes Gesicht, Sie warten still, dann schleichen Sie durch den Flur zu einem Panoramafenster, durch das Sie auf eine Aussichtsplattform gelangen. Die Wohnung, aus der die Schüsse kamen, liegt zwei Balkone weiter, aber der direkte Weg ist durch Stahlgitter versperrt. Was tun? Sie blicken nach oben, entdecken einen Blumenkasten. Nachdem Sie diesen verschoben haben, springen Sie hoch, krallen sich an dem Vorsprung der langen Dachterrasse über Ihnen fest und ziehen Sie sich nach oben. Einige Meter weiter klettern Sie wieder eine Etage tiefer und knacken die verschlossene Balkontür mit einer Plastikkarte: Ein Schatten flüchtet – vor Ihnen liegt die Leiche des Mannes, mit dem Sie verabredet waren. Plötzlich kehrt die Täterin zurück. Als der Schuss losgeht, zeigt Ihnen ein Symbol auf dem Bildschirm eine neue Handlungsmöglichkeit: Sie drücken eine Taste und weichen dadurch der Kugel immerhin so aus, dass nur Ihr Arm getroffen wird. Dann drücken Sie dieselbe Taste wieder und treten Ihrer Gegnerin die Pistole aus der Hand. Die Frau flüchtet, Sie hinterher. Und vor dem Haus wartet George ...

Das Rennen, Springen, Klettern und Schlagen häuft sich an dieser Stelle, weil es dramaturgisch Sinn ergibt. Wie in einem Actionfilm schwillt der Nervenkitzel kurz gewaltig an. Trotzdem müssen Sie zwischendurch Luft holen und überlegen, wie Hindernisse zu überwinden sind. Anschließend kehrt für längere Zeit Ruhe ein; Sie durchsuchen den Tatort nach Hinweisen darauf, welche Dokumente Ihnen der Informant zuspielen wollte, planen, wo und wie Sie die nächsten Recherchen beginnen, und kabbeln sich pausenlos um Kleinigkeiten – denn wenn George und Nico unterwegs sind, gehören Streits dazu. Einige der Reiseziele, die das Paar diesmal ansteuert, sind der Dschungel im Kongo, unterirdische Pyramiden in Äthiopien und ein herrschaftliches Schloss in der westenglischen Provinz.

BEISPIELE Die Gesichtszüge und die Körpersprache der ehemaligen Comic-Charaktere haben die Umbildung zu 3D überlebt.

ERSTEINDRUCK

PlayStation-2-Bilder wirken immer etwas blasser. Aber keine Sorge: Im Februar zeigte mir Charles Cecil Studien, wie ***Baphomets Fluch 3*** *am Ende aussehen soll. „Eigentlich noch geheim", sagte er. Ich hätte ihm am liebsten einen Schmatz auf die Backe gedrückt. Bei aller Vorsicht glaube ich wieder daran, dass die Adventures zurückkommen – mit einem Knall!* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Revolution Software
Anbieter .... Noch nicht bekannt
Termin .... August 2003

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

Colin McRae Rally 3



Große Fortschritte macht die Entwicklung von **Colin McRae Rally 3**. Die Gestaltung der Strecken und Autos ist bereits so gut wie abgeschlossen, gleiches gilt für die Integration aller Features. In den kommenden Wochen gehen die Designer bei Codemasters in die intensive Testphase, um mit dem wichtigen Feintuning zu beginnen. Da von der noch nicht offiziell angekündigten PC-Version keine Bilder vorliegen, dürfen Sie sich anhand dieses Xbox-Screenshots ein Bild machen.

Hoverace



Bereits in der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen das futuristische Rennspiel **Hoverace** vom russischen Entwicklerteam GSC Game World vorgestellt. Mit einigen neuen Screenshots machen die Entwickler nochmals deutlich, dass ihre 3D-Engine beeindruckende Effekte auf den Monitor zaubern kann. Zur E3 soll erstmals eine spielbare Version vorliegen, darüber hinaus soll auf der Messe auch der deutsche Publisher genannt werden.

Mercedes-Benz World Racing

Nachdem es einige Zeit ruhig um **Mercedes-Benz World Racing** (ehemals „Mercedes-Benz Champions") war, überrascht Entwickler Synetic (**N.I.C.E. 2**) nun mit neuen, eindrucksvollen Screenshots. Besonders der Detailgrad der Autos und die naturgetreuen Landschaften machen einen sehr guten Eindruck. In Zusammenarbeit mit dem namensgebenden Automobilhersteller werden sämtliche Modelle derzeit mit authentischer Fahrphysik ausgestattet, die vom Spieler jedoch an persönliche Vorlieben angepasst werden kann. Neben Trainings- und Wettkampffahrten soll ein Story-Modus für Langzeitmotivation sorgen. Geplanter Erscheinungstermin: September 2002.

Lok&Tender-Bundle

NBG hat für Zugfans wieder ein besonderes Paket zusammengeschnürt: Das Lok&Tender-Bonuspaket enthält neben dem Microsoft Train Simulator auch das umfangreiche Add-on Pro Train 1 und wird zum Preis von knapp 70 € erhältlich sein.

Grand Prix 4 im Juni

Infogrames bestätigte, dass die Formel-Eins-Simulation Grand Prix 4 am 13. Juni erscheinen wird. Im Internet hatten Gerüchte, der Termin habe sich auf Dezember verschoben, für Aufregung gesorgt. Die Aussage bezog sich auf den Verkaufsstart in den USA.

WM-Spiel von Ubi Soft

Unter dem Titel WM Nationalspieler bringt Ubi Soft pünktlich zum sportlichen Großereignis eine Fußball-Simulation auf den Markt. Entwickelt wird das Spiel von Anco (Kick-Off-Serie). Als prominentes Zugpferd für das Packungsmotiv wurde Alexander Zickler verpflichtet.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten


1 (19%) **Colin McRae Rally 3** – Rallye-Simulation | August 2002 – Codemasters


2 (18%) **FIFA 2003** – Fußball-Simulation | Nov. 2002 – Electronic Arts


3 (11%) **Grand Prix 4** – F1-Simulation | Juni 2002 – Infogrames


4 (10%) **NHL 2003** – Eishockey-Simulation | Okt.2002 – Electronic Arts

5 (9%) **DTM Race Driver** – Rennspiel | Juni 2002 – Codemasters

6 (9%) **NBA Live 2003** – Basketball-Simulation | Dez. 2002 – Electronic Arts


7 (7%) **FIFA Weltmeisterschaft 2002** – Fußball-Simulation | April 2002 – Electronic Arts

8 (6%) **Mercedes-Benz World Racing** – Rennspiel | September 2002 – TDK Mediactive


9 (4%) **Crazy Taxi** – Action-Rennspiel | Juli 2002 – Vivendi Universal

10 (4%) **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Oktober 2002 – Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



DTM Race Driver



EINSCHLAG Fahr- und Schadensmodell sind realitätsnah. Dennoch sind solche Ausritte möglich.



ZEITVERTREIB Zwischen den DTM-Rennen engagiert sich Ryan McKane auch in alternativen Rennserien.



ERSATZ Mit diesen Videos wird nicht nur die Geschichte erzählt, sie ersetzen auch die herkömmlichen Menüs.

Ein Rennspiel, das ausschließlich auf DVD veröffentlicht wird? Wegen der vielen Filmszenen? Codemasters wagt den Schritt weg vom reinen Spiel hin zum interaktiven Actionfilm in Kinoqualität.

Mit **DTM Race Driver** hat Codemasters das zurzeit wohl ambitionierteste Rennspiel in der Mache. 58 Programmierer, Grafiker und Video-Regisseure arbeiten an dem Projekt und haben dafür satte fünf Millionen Euro zur Verfügung. Das Budget wird nicht nur für Lizenzen der British Touring Car Championship, der australischen AVESCO V8 Supercar Shell und der deutschen DTM verwendet, sondern auch für speziell für **DTM Race Driver** entwickelte Technologien. Wie auch bei **Colin McRae Rally** setzt Codemasters auf prominente Unterstützung, um das Fahrverhalten der 42 Fahrzeuge und das Streckenlayout der 38 Rennpisten möglichst realitätsgetreu nachzubilden: Christijan Albers, Fahrer im Rosberg-Mercedes-Team, steht dem Team beratend zur Seite. Verantwortlich für den Fahrspaß ist aber letztendlich die Software. Während der Entwicklung der Physik-Engine erstellte Codemasters eine Crashtest-Software, mit der nicht nur spektakuläre Schäden an den Wagen, sondern auch deren Fahrverhalten in jedem Zustand simuliert werden kann.

Ein ähnlicher Aufwand wurde für die Videos betrieben, die das eigentliche Spiel in eine umfangreiche Geschichte verpacken. Zwar werden die einzelnen Szenen höchstens eine Minute dauern, dennoch kam so viel Material zusammen, dass **DTM Race Driver** nicht mehr auf eine CD passt, sondern eine DVD benötigt. In dem Spiel übernimmt man die Rolle von Ryan McKane, der gerade seine erste Saison als Profi-Fahrer beginnt. Obwohl er ein guter Fahrer ist, hat er Respekt vor großen Namen – insbesondere vor denen seines ehemals erfolgreichen Vaters und dem seines älteren Bruders. In einer Welt von schnellen Autos, hübschen Frauen, wirtschaftlichen Interessen und unfairen Konkurrenten wird der Spieler Ryan zum Erfolg führen müssen. Um mit den computergenerierten Hauptfiguren eine überzeugende Qualität bieten zu können, wurden echte Schauspieler ins Motion-Capture-Studio gebeten. Üblicherweise dreht dort ein einziger Schauspieler nacheinander die Rollen aller Figuren, die anschließend im Rechner zu Szenen zusammengesetzt werden. Codemasters ließ jedoch die kompletten Szenen auf einmal drehen, wozu zahlreiche Schauspieler notwendig waren – ein echtes Novum im Motion-Capture-Bereich.

ERSTEINDRUCK

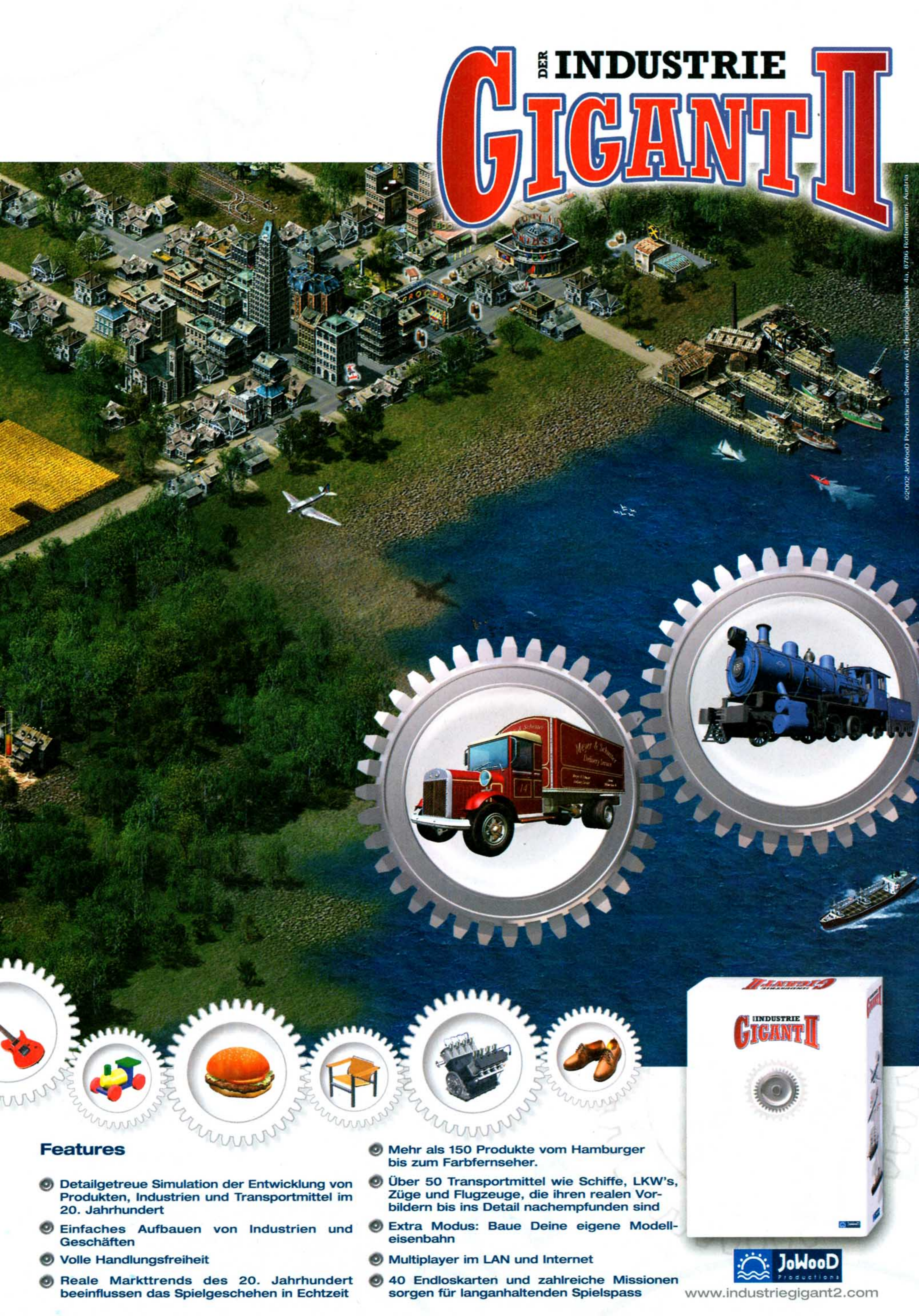
*Das Konzept einer dynamischen Story in einem Rennspiel dürfte aufgehen, da sich **DTM** nicht an Simulationsexperten, sondern eher an Spieler richtet.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin .... 25. Juni 2002

Erschaffe Deinen Traum...

...vom Tellerwäscher zum Millionär




DER INDUSTRIE GIGANT II
©2002 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria
Features
Detailgetreue Simulation der Entwicklung von Produkten, Industrien und Transportmittel im 20. Jahrhundert
Einfaches Aufbauen von Industrien und Geschäften
Volle Handlungsfreiheit
Reale Markttrends des 20. Jahrhundert beeinflussen das Spielgeschehen in Echtzeit
Mehr als 150 Produkte vom Hamburger bis zum Farbfernseher.
Über 50 Transportmittel wie Schiffe, LKW's, Züge und Flugzeuge, die ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden sind
Extra Modus: Baue Deine eigene Modelleisenbahn
Multiplayer im LAN und Internet
40 Endloskarten und zahlreiche Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspass
JoWooD Productions
www.industriegigant2.com



ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
06/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
Dungeon Siege
3D-POWER FÜR DUNGEON SIEGE!
TOP-THEMEN
JUKEBOX 3
Test der neuen MP3-Referenz
3D-SENSATION
Geforce4 Ti-4200: DirectX-8-Grafik zum Super-Sparpreis! Die neue Preis-Leistungs-Empfehlung!
5.1-Lautsprecher
DVDs optimal genießen: Die richtigen Lautsprecher für das Heimkino
Neue CD-Brenner
Auf die Mark geschaut: Für wen lohnen sich 40fach-Brenner wirklich?
Tuning Grafikkarten
Geforce & Radeon: Die neuesten Tipps für mehr Stabilität & Leistung
MIT CD-ROM
300 MB Treiber
300 MB Tools
BENCHMARKS:
Comanche 4
Codecreatures Pro
TEST-SOFTWARE:
Macromedia Flash MX
Video Studio 6
EXKLUSIV:
PCGH-Wallpapers
Benchmark-Demos
TREIBER:
Detonator 28.32
In 16 Schritten zum eigenen Rechner:
Ab S. 110
PC SELBST BAUEN!
WER DAS BESTE WILL, SCHRAUBT SELBST!
Ärgerliche Fehler beim Einbau vermeiden
Zeit sparen durch optimale Montage-Reihenfolge
Geld sparen durch ausgewogene PC-Komponenten
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
– JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
– JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
– JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint" mit „Gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.





PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.





PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics"). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.



Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 50 Mark (25 Euro). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.



Dungeon

Siege

Die 3D-Welt dieses Action-Rollenspiels ist **so schön, dass man dort am liebsten Urlaub machen möchte.** Da stören eigentlich nur diese Orks im Gebüsch ...







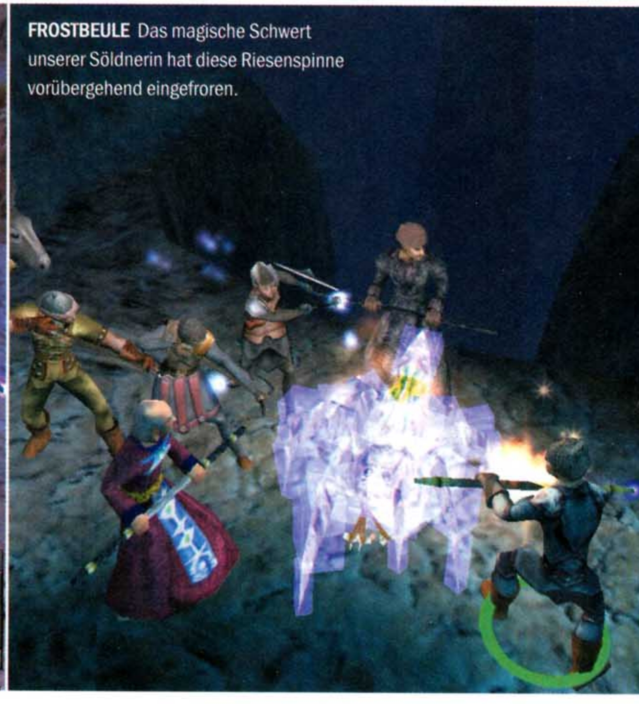


Durchs Maisfeld schlurfen, den Hühnern beim Scharren zuschauen, Unkraut aus der Krume zupfen – so beschaulich kann das Leben auf dem Land im Königreich Ehb sein. Das ändert sich schlagartig, als der Nachbar von nebenan aufkreuzt. Offenbar nicht, um eine Tasse Zucker auszuborgen, wie seine bösen Verletzungen ahnen lassen. Und dann sehen wir es plötzlich auch: Monster! Überall Monster! Des Nachbars letzte Worte: „Begebt Euch nach Stonebridge und schlagt Alarm!" Spontan greifen wir zur nächstbesten Heugabel und richten erst mal ein Blutbad unter den schuppigen Biestern auf dem Gelände an, die dort nicht hingehören. Und es sollen noch viele tausend folgen ...

Dungeon Siege ist ein Action-Rollenspiel im **Diablo**-Format. Bewaffnet mit Zaubersprüchen, Schwertern, Äxten und Bögen, nehmen Sie es in neun Kapiteln mit dem versammelten Abschaum einer gigantischen Fantasy-Welt auf. Unterschied zu **Diablo 2**: Anfangs alleine unterwegs, können Sie Ihrem Helden auf Wunsch bis zu sieben Kollegen zur Seite stellen. Formationen (Kreis, Kegel etc.), Kampf-Anweisungen (Stellung halten, Verteidigen, Kämpfen) und eine Pause-Funktion verleihen **Dungeon Siege** einen ange-



KARRIERESPRUNG Schütze Zed ist um eine Fernkampf-Stufe befördert worden (erkennbar an der rotierenden Zielscheibe).



FROSTBEULE Das magische Schwert unserer Söldnerin hat diese Riesenspinne vorübergehend eingefroren.

nehm taktischen Touch. Mit Mausklicks lotst man die Mini-Armee durch Wälder, Eishöhlen, Dungeons, Gebirge, Burgen, Sümpfe, Canyons, unterirdische Goblin-Werkstätten und Bergwerke. Jede Welt hat ihren ganz besonderen Charme: In Grotten rinnt Wasser hinter den vereisten Wänden herunter, in Minen gibt es raffinierte Aufzüge und Transportsysteme, Lavaflüsse bahnen sich ihren Weg durchs Gestein, Wasserfälle rauschen über Klippen, angezündete Fackeln erhellen dunkle Flure, mal schüttet es wie aus Kübeln, mal fallen verträumte Schneeflocken, im Moor herrscht gespenstischer Nebel. Dazu kommt eine unglaublich natürlich wirkende Vegetation mit dicken Bäumen, Blumen, Weiden, Farnen, Sträuchern und Pilzen, um die Schmetterlinge herumflattern. Diese spektakulären Szenen können Sie drehen, schwenken und mit dem Mausrad zoomen; weil Stämme, Gebäude und Berge rechtzeitig transparent werden, wird Ihre Gruppe zu keinem Zeitpunkt verdeckt. Beim Betreten von Häusern blendet das Dach weg und der Blick ins Innere wird freigegeben. Damit der Aufstieg zu einem zugeschneiten Berggipfel auch wirklich glaubwürdig rüberkommt, haben die Spieldesigner nicht nur in die Breite, sondern auch in die Höhe gebaut; Brücken, Lifte und Treppen verbinden die Ebenen. Ihre

Steuererklärung: Vier gute Ideen

Dungeon Siege wird im Grunde wie **Diablo** bedient, hat jedoch einige komfortable Elemente aus Echtzeit-Strategie- und anderen Rollenspielen übernommen. Diese durchdachten Neuerungen werden Sie demnächst sicher auch in anderen Spielen dieses Genres erleben.



ÜBERSICHTSKARTE

Die Karte zeigt freigelegtes Gelände, Gegner und Gegenstände aus einer zoombaren Vogelperspektive. Die per Tabulatortaste aktivierbare Übersicht ist bei längeren Märschen von unschätzbarem Wert. Theoretisch lässt sich das komplette Spiel aus dieser Ansicht bestreiten, weil Sie auch Angriffsziele anklicken können.

ORDNUNG IM INVENTAR

Alle Gegenstände und Goldstücke in der Umgebung werden auf Knopfdruck automatisch eingesammelt, sofern sie ins Inventar passen; Gold belegt übrigens keinen Platz. Das Inventar wird auf Knopfdruck automatisch aufgeräumt. Per Drag & Drop lassen sich Utensilien ganz einfach von einem Helden zum anderen verschieben.



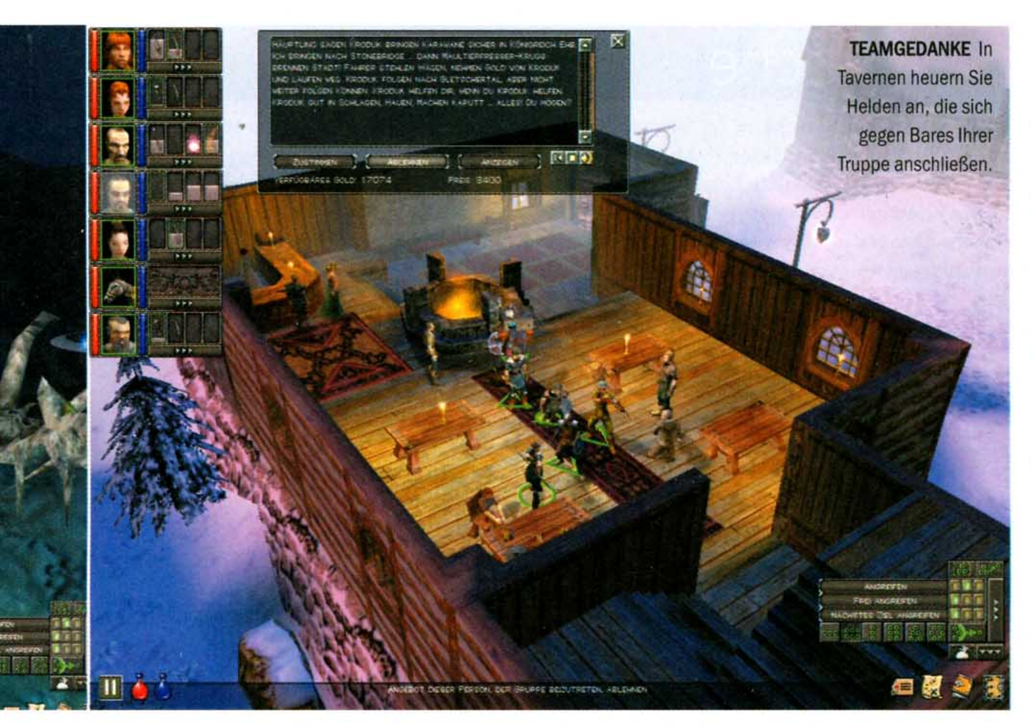
ZU TIEF INS GLAS GESCHAUT

Anfangs finden Sie nur winzige Reagenzgläslein zum Auffrischen von Gesundheit und Mana, später gibt's die Familienpackungen. Entnommen wird immer nur so viel, wie tatsächlich benötigt wird. Auf Maus-/Tastendruck nehmen alle Kollegen einen kräftigen Schluck aus der Pulle. Nachteil: Während der Trinkphase wird nicht gekämpft und nicht verteidigt.



PAUSEMODUS

Ein einziger Klick genügt: Dann wird so lange aufs Oper eingedroschen, bis der Gegner zum letzten Mal zuckt. In hektischen Situationen können (und sollten!) Sie das Spiel pausieren; das komplette Geschehen wird eingefroren. Während dieser Zeit können Sie Formationen und Taktik ändern, Waffen und Zaubersprüche wechseln und Gegenstände austauschen.



TEAMGEDANKE In Tavernen heuern Sie Helden an, die sich gegen Bares Ihrer Truppe anschließen.

Mannen auf einer Hängebrücke über einer tiefen Schlucht, im Hintergrund ein donnernder Wasserfall, links und rechts grimmige Trolle – das sind Momente, die auch **Herr der Ringe**-Regisseur Peter Jackson gut gefallen würden. Erkauft wird diese Pracht durch eine nicht allzu gute Fernsicht: Selbst in Wüstenregionen herrscht muffiger Dunst.

Die Übergänge von Wiesen und Wäldern in Dungeons und Städte (und umgekehrt) sind fließend. Es gibt weder Ladezeiten noch -bildschirme, was vor allem für **Icewind Dale**-Spieler unglaublich klingen muss. Vorteil: Der Spieler wird nie durch eine „Bitte warten, Mission wird geladen!"-Meldung aus dem Spiel herausgerissen – alles wirkt wie aus einem Guss. Selbst die wenigen, aber gut inszenierten Zwischensequenzen werden live von der 3D-Engine berechnet. Pausenlos brennen Effekt-Feuerwerke ab, gegen die **Diablo** wie ein Laternenumzug wirkt. Da surren Blitze durch die Gegend, Feuerbälle donnern auf die gegnerische Phalanx los, Explosionen tauchen die Umgebung in gleißendes Licht. Wer ranzoomt, entdeckt magische Schwerter und Stäbe, an denen verheißungsvoll Sterne funkeln. Granaten poltern physikalisch glaubwürdig am Boden entlang und detonieren am Ziel, während Pfeile durch die Luft surren und im Körper des Gegners wie in einem Nadelkissen stecken bleiben.

> Es gibt **weder Ladezeiten noch -bildschirme**, was vor allem für Icewind-Dale-Spieler unglaublich klingen muss.

Auf der Reise durch Ehb werden Hunderte fieser Kreaturen Ihre Party attackieren: große (Yetis), kleine (Spinnen), gefährliche (Drachen), weniger gefährliche (Fliegen), schnelle (Hunde) und langsame (Zombies) – mal aus Eis, mal aus Lava, mal aus Knochen, eben je nach Umgebung. Besonders heimtückisch sind Kreaturen, die Flächenschaden anrichten, etwa Feuer speiende Drachen. Auch die Sumpfhexen werden Sie so manchen Nerv kosten, weil sie kräftige Monster am laufenden Band beschwören. Dank der eingeblendeten Hitpoints müssen Sie nicht rätseln, wie viele Treffer der strapazierfähige Skelettkrieger noch einzustecken vermag. Wenn die Gegner einem Ihrer Vasallen allerdings allzu sehr zusetzen, geht er zu Boden und ist vorübergehend bewusstlos. Wird er im Dämmerungszustand zwischenzeitlich von einer Explosion oder einer Gaswolke erfasst, heißt es leider: Adios! Doch keine Panik: Selbst Zauberlehrlinge beherrschen die Kunst des Wiedererweckens, die Tote zurück ins Reich der Lebenden holt. Rüstung, Waffen und sonstigen Krimskrams eingesackt, schon kann's weitergehen. Spielstände dürfen Sie jederzeit anlegen; für zwischendurch empfiehlt sich die Quicksave-Funktion. Zu Beginn neuer Abschnitte wird automatisch gespeichert. Erst wenn Sie Lichtungen oder Räume von allen Biestern befreit haben, dürfen Sie einige Sekunden verschnaufen und all die Goldstücke, Waffen, Tränke und Rüstungen einsammeln, die die Gegner bei sich hatten. Auch in zerdepperten Amphoren, Kisten und Schreinen finden sich oft attraktive Schätze. Weil der Rucksack Ihrer Gefährten nur beschränkt Platz bietet, kaufen Sie sich am besten gleich in Stonebridge (der ersten Stadt) einen oder mehrere Maultiere,

Multiplayer kompakt

1 Kann ich die Kampagne auch im Netz/online spielen?
Ja, mit oder gegen bis zu sieben Freunde, im LAN oder Internet. Jeder braucht eine eigene Original-CD!

2 Gibt es eine eigene Mehrspieler-Welt?
Ja, die Welt der Halbinsel Uträa ist noch größer und stellenweise sogar attraktiver als das eigentliche Königreich Ehb. Schwefelwelten, dichte Wälder, ein Gipfel in luftiger Höhe, lauschige Dörfer, Burgen und Tropfsteinhöhlen laden zum Entdecken und Schatzsuchen ein.

3 Gibt es auf der Halbinsel Uträa eigene Quests?
Abgesehen von der Haupt-Quest (acht Steine zusammenklauben) gibt es jede Menge kleinerer Aufgaben sowie multiplayerexklusive Waffen und Rüstungen.

4 Kann ich meine Einzelspieler-Helden übernehmen?
Nur die Hauptfigur, nicht die NPCs und keine Esel. Oder Sie erschaffen sich einen komplett neuen Helden.

5 Muss ich immer ganz von vorne beginnen?
Welche Region Sie beim Spielstart direkt anspringen dürfen, hängt von der Fähigkeitsstufe Ihres Helden ab. Monster, Schätze und Quests werden beim Start auf den Anfangswert gesetzt; auch die Umgebung ist anfangs immer vom Nebel des Krieges verdeckt.

6 Was passiert, wenn ich sowohl Ehb als auch Uträa komplett durchgespielt habe?
Dann bekommen Sie Zugang zur nächsthöheren Schwierigkeitsstufe „Veteran" (ab Stufe 54). Ab Stufe 83 wird die „Elite"-Version freigeschaltet. Welten, Gegner und Quests ändern sich aber nicht.

7 Ist das Spiel nicht viel einfacher, wenn zum Beispiel sechs statt zwei Helden durch Ehb oder Uträa streifen?
Nein, Schätze und Widerstandsfähigkeit der Monster passen sich automatisch der Anzahl und Stärke aller Spieler an – auch wenn ein Spieler das Spiel verlässt.

8 Ist „Match Zone" so etwas wie Blizzards Battle.Net?
Im Grunde ja, abgesehen von einer Rangliste. Bei Match Zone finden Sie eine Liste laufender Partien, in die Sie einsteigen können. Außerdem können Sie Team-Mitglieder anheuern und natürlich chatten. An Kosten fallen nur die Telefon- und Providerkosten an.

9 Lassen sich Teams bilden?
Ja, Wappen und Farben zeigen die Team-Zugehörigkeit.

10 Kann ich Waren und Goldstücke austauschen?
Ja. Sie bieten Rüstungen, Waffen, Gegenstände, Zaubersprüche oder Goldstücke an und warten auf das Gegenangebot. Erst wenn beide in den Handel einwilligen, werden die Waren ausgetauscht.

11 Wie stelle ich sicher, dass nur meine Freunde in mein Spiel kommen?
Indem Sie ein Passwort festlegen. Spielleiter dürfen Störenfriede auch während eines Spiels hinauswerfen.

12 Darf ich jederzeit in ein laufendes Spiel einsteigen oder Spiele pausieren?
Ja, wenn der Spielleiter dies erlaubt.

13 Kann ich auch andere Spieler angreifen?
Ja. Wenn Sie gegeneinander spielen, gewinnt das Team oder der Einzelkämpfer, der in einer vorgegebenen Frist die meisten Mitspieler oder Monster (einstellbar) erlegt.

14 Was passiert, wenn mein Held stirbt?
Er taucht als „Spuk" (also als Geist) wieder auf, der 60 Sekunden lang nicht kämpfen darf und der auch keinen Zugriff auf sein Inventar hat. Nach Ablauf einer „Strafzeit" wird er wieder zum Leben erweckt. Beschleunigen lässt sich die Reinkarnation, wenn ihn ein Team-Mitglied per Zauberspruch wiedererweckt oder er einen der seltenen Wiederweckungsschreine findet.

15 Ist die Ausrüstung des Helden im Todesfall verloren?
Welche Waren Sie verlieren (nur Ausrüstung, nur Inventar, beides oder gar nichts), legt der Spielleiter zu Spielbeginn fest. Je nach Einstellung können Sie Ihr Hab und Gut am Grabstein wieder einsammeln – sofern Ihre „Freunde" nicht schneller waren.

Der Trick an der Sache

Es hat sich ausgepottert: Mehr als 100 Zaubersprüche beherrschen die **Dungeon Siege**-Magier, verteilt auf Natur- und Kampfzauber. Einige Zaubersprüche existieren in beiden „Schulen" – etwa die Kunst, tote Krieger wieder zum Leben zu erwecken oder Kreaturen zu beschwören. Je aufwendiger der Spruch, desto mehr Mana wird verbraucht. Anders als in **Diablo 2** gibt es keinen Fertigkeitenbaum; wer die geforderte Erfahrungsstufe aufweist, darf loszaubern. Die Sprüche werden immer ausgefeilter, richten immer mehr Schaden an und weisen eine immer größere Reichweite auf. Aufbewahrt werden die Zaubersprüche in Büchern, in die jeweils ein gutes Dutzend hineinpasst. Mit etwas Glück finden Sie magische Schriftrollen, die jeder Held unabhängig von seinen Vorkenntnissen einsetzen kann.

KAMPFZAUBER

Kampfzauberer attackieren einzelne oder mehrere Gegner mit allen Arten von Feuer-Zaubern und versuchen, Angreifer bereits im Vorfeld zu schwächen. Beschworene Skelette, Finsterlinge oder Zombies verteidigen ihren Schöpfer buchstäblich bis zum Umfallen.





Feuerringe und -wände schützen Ihre Gruppe vor Angreifern, die sich bedrohlich nähern. Die Flammen verursachen böse Verbrennungen.



Nach einigen Minuten lösen sich beschworene Kreaturen wie dieses Skelett in Luft auf. Pro Zauberer ist nur eine Kreatur auf einmal erlaubt.



Rüstungs-Sprüche erhöhen für eine bestimmte Zeit Stärke oder Nah- und Fernkampf-Fähigkeiten und erhöhen den angerichteten Schaden.

NATURZAUBER

Naturzauberer sind tendenziell defensiv eingestellt, indem sie die Gruppe mit Schutzzaubern („Magische Rüstung") belegen. Darüber hinaus beschwören sie Kreaturen wie Schwarze Wölfe oder Skorpione und wehren sich mit Blitzzaubern, Explosionen und Eissplittern.







Der Blitzzauber steht ganz zu Beginn zur Verfügung. Die Turbo-Version ist der „Tanzende Zap", der sich seine Ziele wie eine Hitzesuchrakete sucht.



Angeschlagene Kollegen werden bei aktiviertem Heilzauber automatisch versorgt – das spart Heiltränke. Update: der „Wind der Heilung".



Quälgeister können kurzerhand mit Pfählen „eingemauert" werden – je stärker die Kreatur, desto mehr Mana ist erforderlich.

die auf solch putzige Namen wie „Leuchtfeuer" oder „Silberhuf" hören und die dreifache Menge an Gepäck tragen können. Maultiere folgen unauffällig und halten sich in den meisten Fällen vornehm im Hintergrund, werden aber natürlich auch angegriffen und wissen sich dann mit gezielten Tritten der Hinterbeine zu wehren.

All die eingesammelten Souvenirs verkaufen Sie dann in den Städten, bei Trappern in den Wäldern oder in Zigeunerlagern. In Kirchen und bei Hexenmeistern bekommen Sie Zaubersprüche und -bücher sowie Tränke; Schmiede bieten Waffen, Rüstung und Schilde an. Helden, die besonders mächtige Waffen, coole Flügelhelme oder Gewänder aus edlem Zauberzwirn tragen möchten, müssen sich erst mal einen gewissen Stärke-, Intelligenz- oder Geschicklichkeitswert erarbeiten. Sie haben die Wahl aus Hunderten von Rüstungen, Handschuhen, Helmen, Schilden und Stiefelpaaren, häufig versetzt mit magischen Zusätzen, die Attribute oder Trefferwahrscheinlichkeiten erhöhen – was sich manchmal bereits am Namen erahnen lässt: Der „Hammer des Zitterns" ist beispielsweise mit einer zehnprozentigen Einfrierchance ausgestattet; durchschnittlich jeder zehnte Treffer verwandelt das Opfer also kurzzeitig in einen Eisblock. Wir überlassen es Ihrer Fantasie, was sich mit einem „Bemerkenswerten Beinbrecher der Altvorderen" oder einem „Erhabenen Gedärmstampfer" anstellen lässt. Waffen-Serien à la **Diablo** gibt es in **Dungeon Siege** nicht; „Unique Items", also einzigartige Gegenstände, kann man an zwei Händen abzählen.

> Pausenlos werden **Effekt-Feuerwerke abgebrannt**, gegen die Diablo wie ein Laternenumzug wirkt.

Genauso, wie aus Erdnussplantagenbesitzern honorige US-Präsidenten werden, so entwickelt sich Ihr ursprüngliches Bäuerlein allmählich zu einem strahlenden Paladin, von dem man sich noch Generationen später erzählen wird. Anders als in traditionellen Rollenspielen müssen Sie sich nicht gleich am Anfang festlegen, ob Sie Magier, Bogenschütze oder Paladin sein wollen. Wie sich Held oder Heldin



Eine sternenklare Nacht. Vollmond.
Wo sind denn alle? Load-A-Game lässt dich nicht allein.
Da! Ein Alien in deinem Handy! Es will spielen.
Mit dir! Und dann nach Hause telefonieren.
Ich spiele, bis der Finger glüht.
E.T. – das Load-A-Game zum Film.*
www.vodafone.de
SIEMENS
E.T.
DER AUSSERIRDISCHE
UNIVERSAL
AMBLIN ENTERTAINMENT
vodafone
Load-A-Game
Immer neue Top-Games von Load-A-Game: Einfach Game aussuchen, downloaden – und spielen, bis der Finger glüht.*
vodafone
D2
How are you?
*Funktioniert z. Zt. mit den Vodafone-Game-Handys Philips Xenium 9@9 Load-A-Game, Philips Az@lis 288 Load-A-Game, Siemens SL 42 Load-A-Game, Trium Neptune Mars Load-A-Game und Sagem MW 3026 Load-A-Game. Weitere Game-Handys folgen bald.
E.T. The Extra-Terrestrial is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing Inc. All rights reserved.

Charakterstudie

Charakter-Übersicht und Inventar ähneln in Aufbau und Funktion dem Vorbild **Diablo**.



1 Charakter
Permanent eingeblendet werden Charakter-Porträt, aktuelle Waffe und Gesundheit und Mana. An den Balken können Sie die Erfahrungs-Fortschritte in einzelnen Disziplinen ablesen. Ein Klick auf einen der vier Slots wechselt die jeweilige Waffe – von links nach rechts: Nahkampfwaffe, Fernkampfwaffe, Zauber 1, Zauber 2.

2 Stärke
Hohe Stärkewerte erhöhen den Nahkampfschaden von Helden, die bevorzugt mit Schwertern oder Äxten hantieren.

3 Geschicklichkeit
Eine höhere Geschicklichkeit wirkt sich auf die Treffergenauigkeit und den Fernkampfschaden aus.

4 Intelligenz
Zauberer steigern vor allem die Intelligenz – Voraussetzung für viele magische Utensilien (Rüstungen, Stäbe).

5 Magische Zusätze
Die meisten Waffen, Rüstungen und Schilde (blau eingefärbt) können mehr, als Schaden anrichten beziehungsweise vermeiden. Magische Attribute verleihen Boni im Kampf, indem zusätzliche Blitze ausgesandt werden oder einzelne Werte (etwa Mana) steigen.

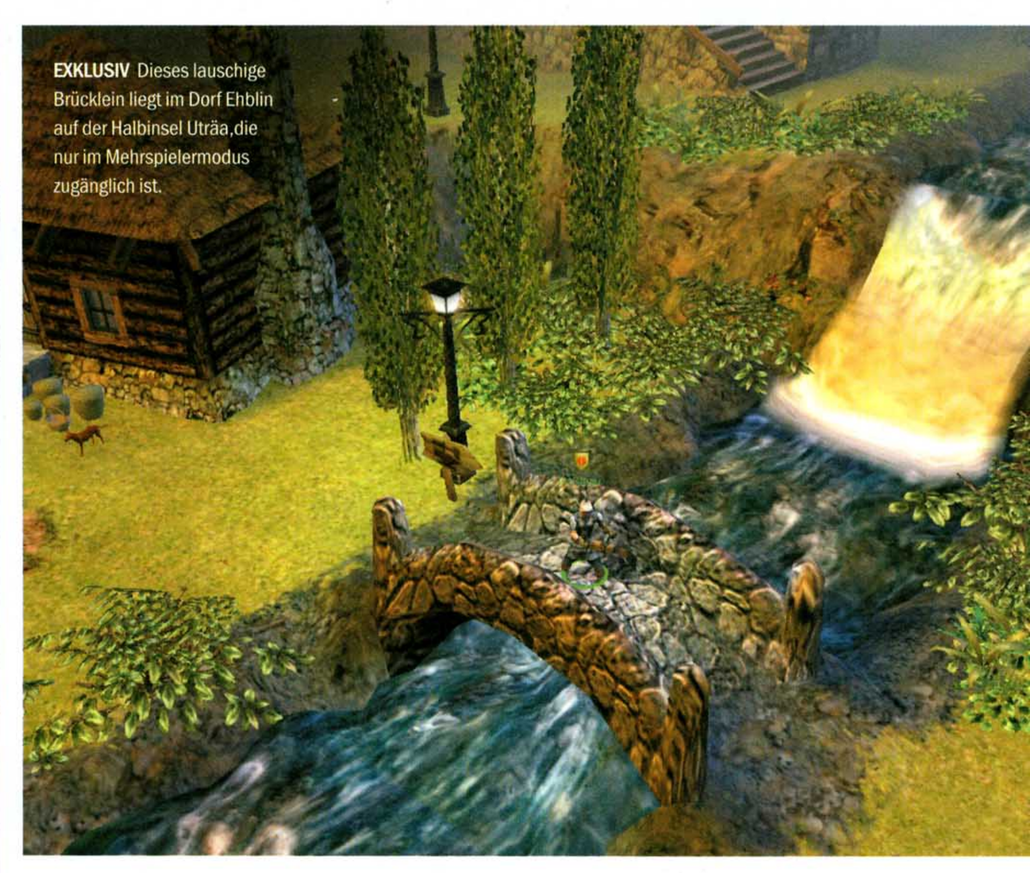
6 Ringe und Amulette
Jeder Held darf vier Klunker und ein geschmeidiges Amulett anlegen; achten Sie darauf, dass die Eigenschaften zum Träger passen.

7 Fernkampfwaffe
Zum Einsatz kommen Bögen (langsam), Armbrüste (schnell), ja sogar Schusswaffen (Blitzschleudern, Flammenwerfer, Granatwerfer). Die Modelle unterscheiden sich vor allem in Reichweite, Nachladegeschwindigkeit, Schaden und hinsichtlich ihrer magischen Attribute und werden mit zwei Händen gehalten. Die Munition (Pfeile, Granaten, Bolzen) ist unendlich.

8 Nahkampfwaffe
Auge um Auge, Zahn um Zahn: Nur Dolche, Kurzschwerter, Morgensterne, Schlägel und Streitkolben können die Helden mit einer Hand führen. Für größere Schwerter, Hämmer oder Äxte müssen die Figuren feste zupacken (= niedrigere Angriffsgeschwindigkeit), dafür richten sie auch mehr Schaden an.

9 Rüstung, Stiefel, Handschuhe, Helme
Schwere Riemenrüstungen, Kettenpanzer, Eisenhelme, robuste Handschuhe und metallene Stiefel fungieren bei Nahkämpfern als Stoßdämpfer in Tumulten. Zauberer sind auf leichte Gewänder angewiesen, die mit magischen Attributen (etwa höherer Mana-Wert) ausgestattet sind; als Kopfbedeckung bevorzugen Magier Kappen und Spitzhüte.

10 Schild
Mit Schutzschilden aus Holz und Metall wehren Krieger Pfeile, Zaubersprüche und Prankenhiebe ab.



EXKLUSIV Dieses lauschige Brücklein liegt im Dorf Ehblin auf der Halbinsel Uträa,die nur im Mehrspielermodus zugänglich ist.

und die später hinzustoßenden Kollegen entwickeln, bestimmt allein die Waffe, die Sie ihm oder ihr in die Hand drücken. Wer hauptsächlich mit Dolchen oder Äxten kämpft, tendiert zum Nahkämpfer. Wer zum Bogen greift, wird ein Fernkämpfer. Wer Zaubersprüche einsetzt, spezialisiert sich auf Magie. Auch ein zaubernder, schwertfuchtelnder Armbrustschütze ist möglich – der kann dann halt alles nur ein bisschen und nichts richtig gut.

Bei jedem Treffer sammeln die Figuren Erfahrungspunkte, die direkt in der Statusleiste aktualisiert werden. Anders als in **Diablo** dürfen Sie gesammelte Punkte nicht persönlich auf Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz verteilen – das passiert automatisch und macht das Spiel nicht wirklich komplexer. Weil ein Krieger natürlich in erster Linie an Stärke zulegt, kann er bessere Rüstungen tragen als ein windiger Magier.

Natürlich können Sie auch komplett auf die Party verzichten und einen Einzelkämpfer hochpäppeln – der kassiert alle Erfahrungspunkte und besteht auch gegen große Gegnermassen. Oder Sie ziehen zu zweit los (bewährt: Krieger plus heilender Magier). Oder Sie verteilen die Aufgaben auf zwei Schwertkämpfer, drei Zauberer und einen Bogenschützen. Alles denkbar, alles möglich. Das Spiel ist mit jeder Kombination lösbar. Wie Sie an potente Mitstreiter kommen? In den Tavernen der Städte spricht man arbeitslose Helden an („Na, auch hier?") und muss dann anhand der Werte abwägen, ob diese Damen und Herren den geforderten Sold wert sind. Aus misslichen Situationen befreite Personen bieten zum Teil gratis ihre Dienste an, was Sie annehmen oder ablehnen können. Mehr als acht Leute (die Esel

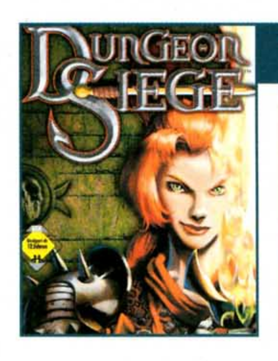
MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Wie die berühmte Liebe auf den ersten Blick.

Ich geb's zu: Ich bin ein visueller Mensch. Von schönen Dingen kann ich einfach nicht genug bekommen. Deswegen habe ich mich auch gleich von der ersten Spielminute an in **Dungeon Siege** verguckt. Jedes Fleckchen Erde des Königreichs Ehb sieht wirklich fantastisch aus: Pusteblumen wiegen sich in den Wiesen, Möwen stehen steil im Seewind, Schneeflocken rieseln leise in eisigen Höhen. Gegen diese Grafikpracht und Detailverliebtheit sehen sogar die besten Ego-Shooter alt aus. Zu viel Make-up, sagen Sie? Die inneren Werte? Was mich wirklich gestört hat, ist, dass ich meine in den **Diablo**-Spielen so angeheizte Sammelwut und den Charakter-Entwicklungstrieb nicht richtig ausleben konnte. Hier ist **Dungeon Siege** wie in der gesamten Entfaltung der Hintergrundgeschichte recht simpel gestrickt und sehr geradlinig. In große Entscheidungs-Konflikte werden Sie jedenfalls nicht geraten. Trotzdem: Für meinen Geschmack wirklich klasse Unterhaltung ohne Längen. Wie die besten Hightech-Hollywood-Streifen eben, die von ihren Special Effects leben, an denen man sich einfach nicht satt sehen kann.

TESTCENTER



Inhalt & Features

- Kampagne mit neun Kapiteln
- Hunderte Waffen, Rüstungen, Gegner etc.
- Maximal acht Party-Mitglieder
- Maultiere als Transporter
- Stufenlos zoom- und drehbare Ansicht
- Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768
- Drei Schwierigkeitsstufen (umschaltbar)
- Eigene Mehrspieler-Welt (Halbinsel Uträa)

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Diablo, Diablo 2, Vampire, Darkstone
Entwickler:	Gas Powered Games
Vom gleichen Entwickler:	–
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Straße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers:	089-3176-0
Offizielle Website:	www.dungeonsiege.com
Website des Publishers:	www.microsoft.de
Website des Entwicklers:	www.gaspoweredgames.com
Beste Fansite:	http://www.planetdungeonsiege.com
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-672255 (Mo.-Fr., 10-18 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	2. Mai 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	Handbuch, 2 CDs
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

Im Wettbewerb

	Baldur's Gate 2	Diablo 2	Dungeon Siege
GRAFIK	**82**	**77**	**92**
Detailreichtum Spielwelt	89	84	92
Detailreichtum Objekte	75	75	86
Vielfalt der Spielwelt	86	84	90
Animation der Objekte	79	82	87
Effekte	82	82	94
SOUND	**84**	**87**	**84**
Musik	90	90	85
Soundeffekte	82	86	86
Stimmen/Kommentar	81	82	81
STEUERUNG	**90**	**85**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	90	84	92
Präzision der Steuerung	90	87	88
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	81	87
ATMOSPHÄRE	**89**	**85**	**91**
Spannung/Überraschungen	87	82	83
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	83	80
Story/Dialoge/Kommentare	91	80	73
Inszenierung	84	90	87
SPIELDESIGN	**88**	**85**	**87**
Komplexität/Spieltiefe	92	81	75
Einsteigerfreundlichkeit	68	86	93
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	83	89
Verhalten der Computergegner	68	78	86
Innovation	88	82	80
MEHRSPIELERMODUS	**59**	**90**	**82**
Abwechslung der Spielmodi	67	75	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	86	78
Einstellungsmöglichkeiten	64	78	77
TEST-AUSGABE:	PCG 12/00	PCG 08/00	PCG 06/02
WERTUNG:	**91**	**86** (abgewertet)	**88**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Extrem dichte, detailreiche Vegetation
- ⊕ Abwechslungsreiche Welten
- ⊕ Spektakuläre 3D-Zauber-Effekte
- ⊕ Zoom-, dreh- und schwenkbare Ansicht
- ⊖ Beschränkte Fernsicht, verschwommene Bodentexturen

Sound
- ⊕ Unaufdringliche Hintergrundmusik
- ⊕ Atmosphärische Soundeffekte (Explosionen, Schwerthiebe, Zaubersprüche)
- ⊕ Gute Sprecher in der deutschen Version

Steuerung
- ⊕ Extrem komfortable, selbsterklärende Steuerung
- ⊕ Hotkeys für jede Aktion (individuell belegbar)

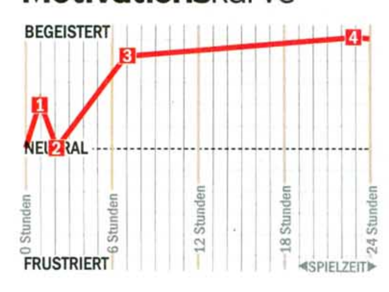
Atmosphäre
- ⊕ Weitläufige, natürlich wirkende, abwechslungsreiche Landschaften und Städte
- ⊖ Wenige, aber eindrucksvolle Zwischensequenzen
- ⊖ Dünne Story

Spieldesign
- ⊕ Süchtig machendes Spielprinzip
- ⊕ Speichern jederzeit möglich
- ⊕ Riesige Karten
- ⊕ Keine Ladezeiten und -Bildschirme
- ⊖ Ausgesprochen linear, schlichte Quests

Mehrspielermodus
- ⊕ Einzelspielerkampagne kooperativ und gegeneinander
- ⊕ Eigene Multiplayer-Welt (Halbinsel Uträa)
- ⊕ Einzelspieler-Held importierbar

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Überraschung zu Spielbeginn: Die Charakter-Klasse ergibt sich erst im Lauf des Spiels.



2 Ankunft in Stonebridge: Geniale 3D-Grafik, aber bis jetzt ist's nur ein schlichtes „Hau drauf & hau wech".



3 Ab Gletschertal wird's taktisch interessant: Pause-Funktion und Formation gewinnen an Bedeutung.

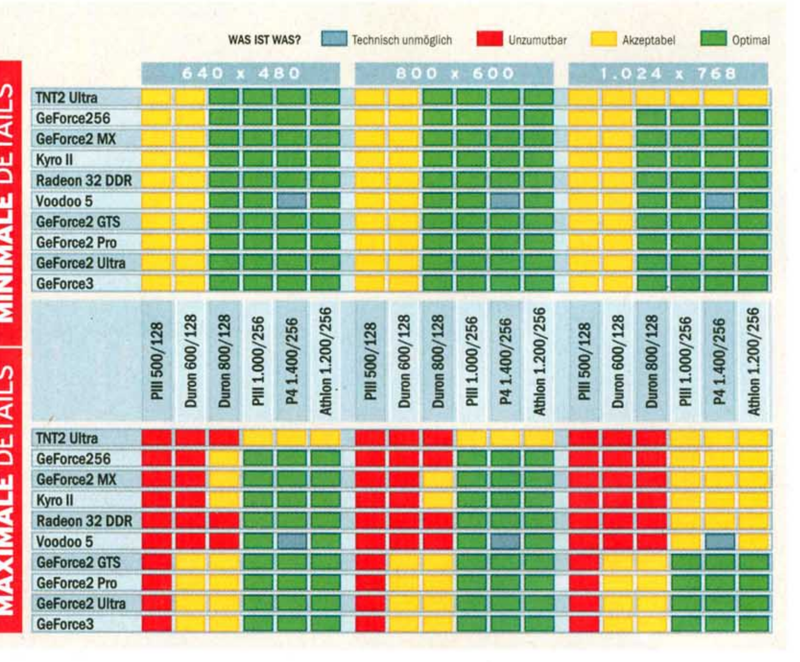


4 Haarige Situationen wie mit diesem Lindwurm überstehen Sie nur mit eingespieltem Teamwork.

Leistungs-Check

Dungeon Siege ist überraschenderweise CPU-limitiert – jedes MHz mehr bedeutet mehr Geschwindigkeit. Dennoch lief es auf keinem Test-Rechner völlig ruckelfrei, weder auf unserem Tuning-PC mit 1.200 MHz und Geforce4 Ti-4400 noch auf diversen schnelleren AthlonXP- und Pentium-4-Systemen. Jedoch lässt sich die Performance sehr einfach verbessern – beachten Sie dazu unsere Tuning-Tipps im Hardware-Teil. Allein mit reduzierter Schattenqualität erzielen Sie zwischen 10 und 30 Prozent mehr Leistung.







GEFUMMEL Wenn Sie mehrere Personen und Maultiere auf solch schmalen Podesten unterbringen wollen, ist Handarbeit angesagt.

ZOCKERBUDE In diesem Lochgefängnis treffen wir Händler Hein, der Waren feilbietet und aufkauft. Unser üppiger Kontostand lässt den Kauf dieses einmaligen Bogens zu.

eingerechnet!) dürfen Sie nicht mitnehmen – zur Not müssen Sie sich eben von einem Mitstreiter trennen.

Bei Gesprächen mit den Bewohnern von Städten oder Festungen erhalten Sie Aufträge; das Gütesiegel „Quest" verdienen diese Einsätze allerdings kaum, da man zum Beispiel vermisst gemeldeten Opfern zwangsläufig in die Arme läuft. Und auch das „Aufräumen" eines Kellergewölbes geht nur ansatzweise als Quest durch. Auftraggebern müssen Sie weder gefundene Gegenstände noch Erfolgsmeldungen überbringen – und dürfen dankbar dafür sein. Denn die Welten sind extrem weitläufig, riesig, gigantisch. Wenn Sie zwischendurch feststellen, dass alle Heiltränke aufgebraucht sind, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einen Marsch zurück in die letzte Stadt anzutreten. Und das kann minutenlang dauern. Einen „Town Portal"-Spruch wie in **Diablo** gibt es nicht – hier wird noch richtig marschiert, was unangenehm an Wanderausflüge in der Unterstufe erinnert. Doch wer sich in der Welt von **Dungeon Siege** verirrt, dürfte sich auch in einer Telefonzelle verlaufen: Trampelpfade, Wegweiser, Kompass und Übersichtskarte zeigen, wo's langgeht. Wenn Sie dem Hauptpfad folgen, lässt sich **Dungeon Siege** von Anfang bis Ende völlig linear durchspielen. Doch abseits des Weges, gut versteckt hinter dichtem Gebüsch und Geröll, finden Entdecker Höhlen, Gewölbe und Lichtungen; auch Schalter und Hebel in Dungeons ermöglichen den Zugang in weitere Abschnitte. Dort gibt es neben einigen finsteren Gesellen auch prall gefüllte Schatztruhen und begehrte Utensilien.

Hm, sollte **Dungeon Siege** ursprünglich nicht ein Editor beiliegen? Stimmt, doch dieses Tool wird erst nachträglich allen Fans zur Verfügung gestellt. Die klicken sich dann auf vergleichsweise einfache Weise eigene Welten und Szenarien (so genannte Siegelets) zusammen und toben sich darin mit Ihren Freunden im Mehrspielermodus aus. Wir erwarten, dass sich rund um **Dungeon Siege** eine ähnlich aktive Mod-Szene entwickelt wie sonst nur bei Ego-Shootern. Wenn Sie Ehb hinter sich haben (was bei mittlerem Schwierigkeitsgrad einer Netto-Spielzeit von 30 bis 40 Stunden entspricht), wartet auf Sie noch die Multiplayer-Halbinsel Uträa, die sich auch für Solospieler eignet. PETRA MAUERÖDER



TESTURTEIL DUNGEON SIEGE

88

ENTWICKLER GPG	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 2. Mai 2002
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 333 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.000 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 256 MB RAM, HD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	92%
SOUND	84%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	87%
MEHRSPIELER	82%

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Obacht: **Dungeon Siege** raubt zuerst den Atem und dann den Schlaf!

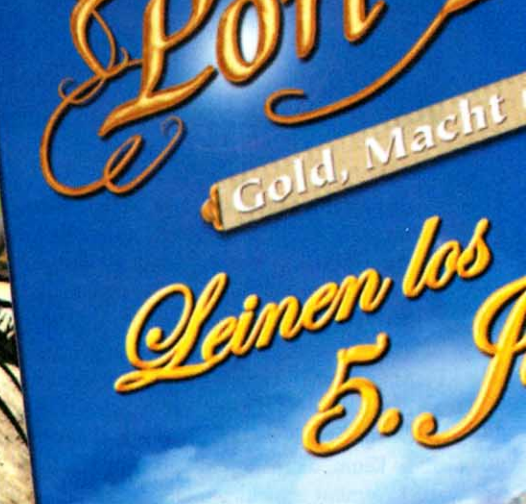
Da gibt's nichts zu beschönigen, liebe **Baldur's Gate**-Durchspieler: Spielprinzip, Handlung und Quests von **Dungeon Siege** sind schlichter als das Gemüt eines Orks. Was auch für die Steuerung gilt, die im Gegensatz zur **Diablo 2**-MG-Salven-Klickerei gnadenlos auf Effizienz getrimmt wurde. Ab Kapitel 4 wird **Dungeon Siege** taktisch richtig reizvoll: Viele Situationen – etwa die unterirdischen Goblin-Werkstätten oder der Kampf gegen den feurigsten Lindwurm in der Spiele-Geschichte – meistert der „Normal"-Spieler nur mit einer optimal ein- und aufgestellten Clique. Die fantastische Grafik mit ihren weitläufigen Landschaften, den coolen Effekten und den aufgebrezelten Polygon-Helden schafft es sogar, die dünne Story zu kompensieren: Mehr als einmal werden Sie sich wie Frodo Beutlin fühlen, der mit seinen Gefährten durch Mittelerde tourt. Auch nach 100 Spielstunden (on- und offline) fällt es mir aufrichtig schwer, mich der süchtig machenden Wirkung dieser raffinierten **Diablo**-Rezeptur zu entziehen. Dieses Action-Rollenspiel sollten Sie sich auf gar keinen Fall entgehen lassen – wir sehen uns in Gletschertal!

Das Highlight des Sommers



Handel und Abenteuer

Starten Sie Ihre Karriere als Leichtmatrose mit einem kleinen Schiff in der Karibik! Entdecken und erobern Sie die riesige Spielwelt durch Handel mit befreundeten Städten, mehren Sie Ihren Reichtum und vergrößern Sie Ihr Ansehen bei den vier Nationen!
Schon nach kurzer Zeit winken die ersten lukrativen Aufträge von den Gouverneuren.





Seeschlachten

Versenken, plündern oder kapern Sie feindliche Schiffe! Wählen Sie aber Ihre Munition mit Bedacht, denn Massivkugeln für den Rumpf, Kettenkugeln für die Takelage und Streukugeln für das feindliche Schiffsdeck entfalten ihre zerstörerische Kraft vollkommen unterschiedlich! Wasser, Schiffe, Segel, Schäden, Feuer und Rauch werden realistisch in 3D berechnet und dargestellt.



www.ascaron.com

Im Vertrieb von
bigben interactive



www.ascaron.com
Royale
d Kanonen
ni 2002
Port Royale
ASCARON
LINE
Entdecken und Bauen
Gründen Sie Ihre ersten Niederlassungen und bauen Sie Ihre eigenen Produktionsstätten, denn 60 Städte und zahlreiche Piratenverstecke warten auf Ihre Warenlieferungen! Doch Vorsicht, die politischen Gegebenheiten ändern sich ständig; ein Handelspartner von heute kann schon morgen ein erbitterter Gegner sein und erwartet Sie vielleicht im nächsten Hafen mit Kanonenfeuer.
Port Royale Special Edition
Mit dieser hochwertigen Special Edition möchte sich das Patrizier II-Team bei allen treuen Fans bedanken. Die limitierte Auflage in einer massiven Holzbox beinhaltet natürlich das eigentliche Spiel, eine 60 x 90 cm große Piratenfahne und eine Flaschenpost mit nummeriertem Echtheitszertifikat.
Piraten und Freibeuter
Erwerben Sie beim Gouverneur einen Kaperbrief und machen Sie Jagd auf Händlerschiffe feindlicher Nationen! Auf Geheiß plündern oder annektieren Sie gegnerische Städte. Erst später, mit einer starken Flotte, können Sie es riskieren, auch die Jagd auf andere Piraten zu eröffnen.
vom
Patrizier·II·
Team



INTERNET-Magazin
com!online
www.com-online.de
mit 2 CDs
nur € 2,80
EXTRA! 32 Seiten HomeP@ge Magazin
ALLES GRATIS
auf CD 1
Corel Draw 10 Graphics Suite
30 Tage Gratis-Test: Zeichnen, Malen und Retuschieren am PC, Top-Software für Bildbearbeitung
auf CD 2
14 Vollversionen
Steganos 3 Security Suite, E-Mail-Zensor, Autostart-Manager, WSKA Copernic 2001 Basic u.v.m.
Exklusiv: Grafik-Archiv
100 Layouts für die Homepage, 230 Profi-Fotos für Web & Design
100 Free- & Shareware-Knüller auf CD: Web-Beschleuniger, Virenschutz, Firewalls, Download-Manager, Tools zum anonymen Surfen u.v.m. S.26
Highspeed-Brenner
32- und 40fach-CD-Writer im Tempo-Test plus Kauftipps S.42
Im Härtetest: neue Web-Organizer
COREL DRAW 10
100 FREE- & SHAREWARE-KNÜLLER

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]   PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

Civilization 3

Solche Spiele müssen auf den Index! Sie rauben unerhört viel Zeit und gefährden somit manches Studium." Mit dieser nicht ganz ernst gemeinten Forderung bringt ein PC-Games-Leser auf einen Nenner, was Zigtausende ebenfalls denken: **Civilization 3** ist klar die neue Referenz der Runden-Strategiespiele. Unsere Auswertungen zeigen: Die meisten Käufer sind überzeugte Wiederholungstäter, kennen **Civilization 2**, **Call to Power 1** und **2**, **Alpha Centauri**, ja selbst das Ur-**Civilization** und **Colonization** (ebenfalls von Designer-Legende Sid Meier). Auch viele Fans von **Empire Earth** haben sich für die Rundenstrategie-Version entschieden. Wenn Sie Spieldesigner Sid Meier einmal in Aktion erleben möchten, empfehlen wir Ihnen das große Video-Interview auf der aktuellen Heft-CD/-DVD.

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen von Civ3

+
1. Süchtig machendes Spielprinzip
2. Spieltiefe/Langzeitmotivation
3. Ressourcen-System
4. Diplomatie-Modus
5. Angenehm hoher Schwierigkeitsgrad

–
1. Süchtig machendes Spielprinzip
2. Fehlender Mehrspielermodus
3. Unzeitgemäße Grafik
4. Zu wenige Innovationen
5. Schwache Musik



SECHS FRAGEN AN DEN HERSTELLER



BERND BERHEIDE ist PR-Manager bei Infogrames Deutschland.

PC GAMES: Warum können sich in Zeiten von **Empire Earth** immer noch Hunderttausende für ein Runden-Strategiespiel erwärmen?
Berheide: „Empire Earth & Co. bieten schnellen Aufbau und Kampf mit wechselnden Epochen, bleiben dabei jedoch oberflächlich. **Civilization 3** bietet mit seinen umfangreichen Funktionen wesentlich mehr Tiefgang und gibt dem Spieler das Gefühl, tatsächlich ein Volk durch die Jahrzehnte bzw. Jahrhunderte zu führen. Man erhält den Eindruck, tatsächlich die Geschichte der Menschheit nachzuspielen und diese neu zu schreiben."

PC GAMES: Wann kommt das angekündigte Add-on?
Berheide: „Wir hoffen, das Add-on noch vor Ende dieses Jahres veröffentlichen zu können."

PC GAMES: Könnt ihr bereits ein Feature verraten?
Berheide: „Es gibt zurzeit verschiedene Szenarios, was den Inhalt des Add-ons betrifft. Denkbar wäre zum Beispiel ein erweiterter Multiplayer-Modus, der gigantische Internet-Partien ermöglichen würde. Ebenfalls denkbar wären umfangreiche Kampagnen. Aber dabei handelt es sich bisher lediglich um reine Spekulationen."

PC GAMES: Welches Projekt wird Infogrames als Nächstes mit Sid Meier angehen?
Berheide: „Darüber kann man zurzeit nur spekulieren. Infogrames hat durch den Kauf von Microprose einige gute Klassiker im Sortiment, die man durchaus wiederbeleben könnte. **Pirates 2** wäre sicherlich ein Titel, der infrage kommen könnte."

PC GAMES: Wie groß ist der „große" Sid Meier wirklich?
Berheide: „Ich tippe auf ca. 1,60 Meter. Aber das ist nur eine vage Schätzung ..."

PC GAMES: Was ist aus dem Übersetzungs-Fanprojekt geworden?
Berheide: „Das Fanprojekt an sich wurde eingestellt. Infogrames steht jedoch immer noch mit dem Initiator Kai Fiebach in Kontakt, der sich sehr in der Community engagiert. In Kürze werden wir ein generelles Statement zu **Civilization 3** in Verbindung mit Mods abgeben, das die meisten Fragen klären sollte."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

GERNOT PULVERER (23), Student, Wien
„**Civilization 3** ist die logische Weiterentwicklung des **Civilization**-Spielprinzips. Die Aggressivität der Computergegner ist endlich auf einem ansprechenden Niveau. Expansion ist speziell zu Beginn besonders wichtig; beginnt man das Spiel mit alten **Civ**-Taktiken, so wird man sich schnell wundern, dass man diesmal nicht die meisten Städte hat."

SASCHA FETTING (26), Großhandelskaufmann, Warstein
„Ich bin sehr begeistert. Gerade die neue Handhabung der Ressourcen-Einteilung macht das Spiel unglaublich spannend. Auch der neue kulturelle Einfluss ist sehr gut gelungen. Das Einzige, was voll in die Hose gegangen ist, ist der Editor (falls es denn einer sein soll). Die Möglichkeiten, die einem dort geboten werden, sind keinen Cent wert."

PHILIPPE GEISLER (18), Schüler, Bielefeld
„Die Änderungen gegenüber **Civilization 2** machen allesamt Sinn, der „Geist" des Spiels bleibt somit bewahrt. Wer den Vorgänger mochte, kann bedenkenlos zugreifen. Im Vergleich zu Wettbewerbern wie **Call to Power** und **Alpha Centauri** wird **Civ 3** auf der Festplatte bleiben und **Civ 2** endlich zur wohlverdienten, ewigen Ruhe in meinem Regal kommen."

PHILIPP JÄKER (11), Schüler, Erwitte
„**Civ 3** ist momentan das beste Runden-Strategie-Spiel. Manches hätte man aber noch verbessern können. Dass die Siedler nun zwei Einwohner statt einem „kosten", zieht den Start in die Länge. Auch die Kriegführung gestaltet sich zu schwierig. Schade, dass der Einheiten-Editor aus **Alpha Centauri** nicht dabei ist. Aber sonst ist das Spiel super."

CHARTS

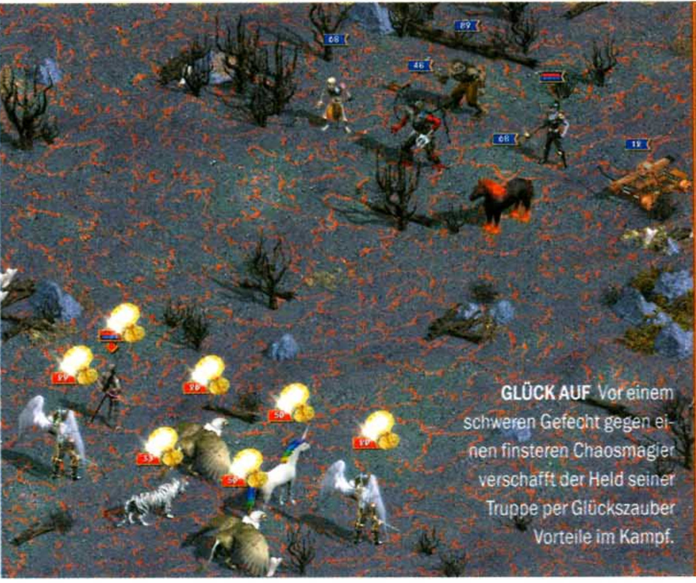
Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Titel	Genre	Hersteller
1	▲ 35%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
2	▲ 16%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
3	▼ 12%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi-Universal
4	▲ 8%	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft
5	▲ 8%	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal
6	▲ 6%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
7	▲ 4%	Black & White	Aufbau-Strategie	Electronic Arts
8	NEU 4%	Cultures 2: Die Tore Asgards	Aufbau-Strategie	Jowood
9	▲ 3%	Anno 1602	Aufbau-Strategie	Infogrames
10	▼ 3%	Fußballmanager 2002	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



FETTE BEUTE Schätze werden oft von Monsterbanden bewacht.

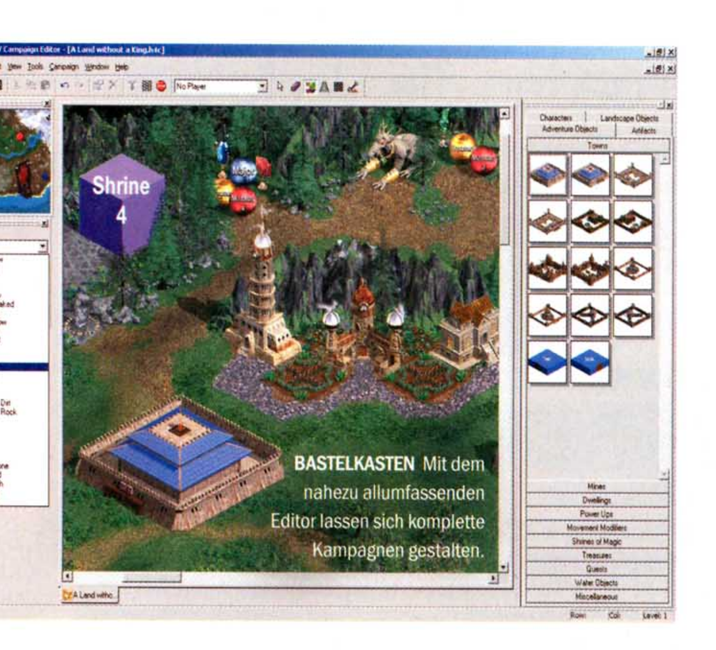


GLÜCK AUF Vor einem schweren Gefecht gegen einen finsteren Chaosmagier verschafft der Held seiner Truppe per Glückszauber Vorteile im Kampf.





Heroes of **Might & Magic 4**



BASTELKASTEN Mit dem nahezu allumfassenden Editor lassen sich komplette Kampagnen gestalten.

Städtekunde

Die Lager der sechs Fraktionen voll ausgebaut – von oben nach unten: Academy (1), Haven (2), Preserve (3), Asylum (4), Necropolis (5), Stronghold (6).

1

2

3

4

5

6

Mainz bleibt Mainz und Helden bleiben Helden. Die vierte Auflage des **Klassikers der Rundenstrategie** ändert nur Details, der Suchtfaktor bleibt einzigartig.

Dem Rollenspielbruder **Might & Magic 9** haben die Entwickler von New World Computing eine neue Grafik-Engine spendiert, bleiben im Spielablauf aber ihrer Tradition treu. Auch für den Rundenstrategie-Ableger **Heroes of Might & Magic** haben sich die Macher nur kleine, aber feine Neuerungen einfallen lassen, die dem vierten Teil der Serie mehr taktische Tiefe verleihen als je zuvor. Nach wie vor erforschen Sie mit einer Hand voll Helden und Ihren Armeen ein Fantasy-Reich, suchen nach Artefakten und Rohstoffen, errichten und erobern prachtvolle Festungen und ziehen gegen marodierende Monsterbanden ins Gefecht. Wenn Sie zum ersten Mal zu den Waffen greifen und von der isometrischen Abenteuerkarte auf das schachbrettartige Schlachtfeld wechseln, erwartet Sie die größte Überraschung. Denn anders als im Vorgänger, wo die Heerführer nur vom Rande des Areals Hilfestellung geben, sind sie bei **Heroes of Might & Magic 4** unmittelbar Teil Ihrer Streitmacht. Wie die Elfen, Zwerge und anderen Sagengestalten unter Ihrem Kommando schicken Sie die Helden per Mausklick Runde für Runde an die Front, lassen Pfeilhagel oder magische Geschosse auf Ihre Gegner regnen oder nehmen mit Schwert und Lanze den Kampf auf. Am Anfang ihrer Karrieren sind die Heroen verletzlich und als bevorzugtes Ziel des cleveren Computergegners auf den Schutz ihrer Truppen angewiesen. Jedes Scharmützel bringt aber wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten. Von Mission zu Mission reifen die Kommandanten so zu wahren Meistermagiern und Kampfmaschinen heran, die schon mal im Alleingang ganze Armeen platt machen. So ruft ein Beschwörer der Stufe 40 binnen weniger Runden eine Armada von Drachen herbei, lässt Bogenschützen aus dem Nichts erscheinen und legt seinen Kohorten magische Rüstungen an. Dafür ist er im Nahkampf auf schützen-



ZUTRITT VERBOTEN In den meisten Missionen müssen Sie kleine Zusatzaufgaben erfüllen, etwa das Passwort für dieses Tor finden.

Das Original gegen **die Verfolger**

Mit **Disciples 2** und **Age of Wonders 2** hat das lange Zeit einzigartige **Heroes of Might & Magic** starke Konkurrenz bekommen. Die drei Gegner im Fakten-Vergleich.

Disziplin	Heroes of Might & Magic 4	Age of Wonders 2	Disciples 2
Missionen	Sechs Kampagnen mit 30 Missionen, 30 Szenarien, Karteneditor	Eine Kampagne mit 20 Missionen, Zufallskarten, Karteneditor	Vier Kampagnen mit 28 Missionen, 20 Szenarien, Karteneditor
Einheiten	60	100	200
Helden/Klassen	11	30	16
Völker oder Fraktionen	6	12	4
Artefakte, Zaubersprüche, Fähigkeiten	Rund 300	Rund 70	Rund 150
Spielsystem	Rundenbasiert	Rundenbasiert (simultan)	Rundenbasiert
Grafik	2D mit 3D-Terrain	2D	2D
Wertung	81% (06/02)	Test in PCG 07/02	70% (03/02)

de Mäntel und Schilde angewiesen, während ein Ritter der gleichen Güte in dieser Disziplin so kräftig zuhaut, dass er die gegnerischen Reihen in Sekundenschnelle lichtet. Mit 11 Charakterklassen, fast 30 Fertigkeiten, die etwa für schnelleres Vorankommen oder größere Trefferwirkung sorgen, 140 Zaubersprüchen und noch mal so vielen Ausrüstungsgegenständen, die sich miteinander kombinieren lassen, haben Ihre Recken jede denkbare taktische Freiheit.

Mit Waffengewalt allein ist allerdings kein Konflikt zu gewinnen. Nur, wenn Sie neue Rohstoffquellen erschließen und Ihre Burgen ausbauen, können Sie Verstärkung heranbeordern. Die Ressourcen für die Gebäude, wie Holz, Eisenerz oder Gold, bekommen Sie automatisch von Minen und Produktionsanlagen, solange sie unter Ihrer Kontrolle stehen. Als Architekt müssen Sie allerdings weit im Voraus planen, denn der Platz ist knapp. Jedes Rekrutierungslager bildet nur eine bestimmte Einheit aus und blockiert den Bauplatz eines anderen. Entscheiden Sie sich etwa für ein Greifennest, müssen Sie auf Einhörner verzichten. Gründen Sie eine Bogenschule, nimmt die der Tigerhöhle das Grundstück weg. Weil Sie pro Zug und Stadt nur eine geringe Anzahl frischer Truppen rekrutieren dürfen, müssen Sie Ihre Rüstungsindustrie auf einige wenige Typen konzentrieren, von den 60 Kreaturenklassen finden nur eine Hand voll Platz in Ihrer Armee. Jede Einheit hat Stärken und Schwächen. Muskelprotze sind generell selten, haben dafür aber auch Spezialattacken drauf, etwa zwei Gegner gleichzeitig zu treffen. Andere dürfen zaubern und lassen so beispielsweise Feinde eine Runde lang aussetzen. Die Standardtruppen sind oft Kanonenfutter, werden aber in Massen gefährlich. Fernkämpfer oder Nahkämpfer, flink und verletzlich oder stark und langsam – die Mischung macht's. In sechs Kampagnen mit jeweils fünf Missionen und noch einmal 30 Einzelszenarien haben Sie genug Zeit, alle Kombinationen auszuprobieren. Wer alles gesehen haben will, sollte mindestens 100 Spielstunden einplanen. Die Aufträge der Feldzüge sind fair, aber fordernd und dank Mini-Missionen, vieler versteckter Schätze und nicht zuletzt guter, aber trocken präsentierter Hinter-



GESTATTEN, ELWIN Der Held der Elfenkampagne ist ein Meister der Kreaturenbeschwörung. Oben die Charakterwerte, links die Fähigkeiten, in der Mitte die Ausrüstung, rechts das Inventar, unten die Armee.

Die wichtigsten **Neuerungen**

Ein gutes Dutzend neuer Ideen haben die Programmierer in **Heroes of Might & Magic 4** eingebracht. Für Veteranen der Serie haben wir die gravierendsten Änderungen zum Vorgänger zusammengefasst.

Neuerung	Auswirkung
Helden nehmen als Super-Einheiten am Kampfgeschehen teil	Stärkerer Rollenspielaspekt, mehr taktische Möglichkeiten
Keine Hexagon-Schlachtfelder mehr	Weniger Übersicht
Keine Kreaturen-Upgrades mehr, begrenzter Bauplatz in den Städten	Planen wird wichtiger, Konzentration auf bestimmte Truppentypen entscheidet
Caravan-Funktion schafft Truppennachschub automatisch zum Zielort	Erspart langwieriges „Abklappern" der Städte





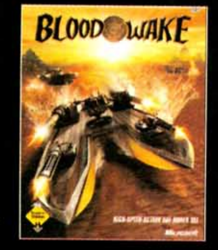

VORSICHT! AUCH WASSER KANN BRENNEN.






Kampfboote mit höllischer Feuerkraft warten auf den Einsatz. Bist du bereit für harte Missionen bei optimaler Bewaffnung? Rasante Angriffsmanöver drohen, denn der Feind wütet nicht nur auf dem Meer, sondern auch am Ufer. Wahnsinn ist hilfreich, eine gute Strategie erforderlich, Skrupel völlig überflüssig.

www.xbox.com/de/bloodwake PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.™





ANGRIFFSPLAN Auf der Abenteuerkarte gelangen Sie zu Städten, Feinden, Artefakten, Ressourcen und Ihren Aufgaben.

grundstorys allesamt spaßig. Und mit dem mitgelieferten, umfassenden Editor ist bestimmt noch nächstes Jahr für Nachschub gesorgt. In den Einzelszenarien können Sie sich außerdem mit bis zu fünf menschlichen Mitspielern messen, allerdings bislang nur via „Hotseat"-Funktion an einem PC. Eine Internet- und E-Mail-Funktion wollen die Programmierer per Patch nachreichen.

Im Gegensatz zum gründlich renovierten **Might & Magic 9** haben die Grafiker von New World Computing ihrem Strategieableger nur ein kleines Facelifting verpasst. Kunterbunt wie eh und je erstrecken sich die Fantasy-Königreiche über schräg von oben dargestellte Felder, Flüsse, Wälder und Steppen. Zwar liegt unter dem Terrain nun ein Polygonskelett, das Höhenzüge aus dem Gelände wachsen lässt, im Vergleich zu Genreknüllern wie **Battle Realms** ist die Optik aber bestenfalls zweckmäßig. Weder die detailarmen Iso-Schlachtfelder oder die hübsch gezeichneten, aber nur spärlich animierten Kämpfer noch die platten Stadtansichten oder die Zauberspruchеffekte reißen Strategen vom Hocker. Die Ohren werden da schon eher verwöhnt. So ist der Soundtrack mit seiner Mischung aus orchestralen Kompositionen, mittelalterlichen Melodien und Chorälen eines Fantasy-Filmepos würdig. Und die vielen unterschiedlichen Klangeffekte im Kampf und auf der Abenteuerkarte tragen mit dazu bei, dass man in der **Heroes**-Welt versinken kann. Leider waren die Programmierer etwas übereifrig in ihrem Bestreben, die akustische Untermalung stets dem Spielgeschehen anzupassen. Wechselt man zum Beispiel vom Spielplan ins Stadtmenü, blendet das Soundsystem die entsprechenden Musikstücke ineinander über. Dirigiert man den Bildschirmausschnitt über besondere Terraintypen oder Gebäude, spielt das Programm passende Atmosphärengeräusche ab. Im Eifer des Gefechts vermischen sich die Versatzstücke so schnell zu einem einzigen Klangbrei. Einzige Abhilfe: Entweder den Soundtrack abdrehen und eine passende CD

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Der Funke springt nicht über, er hüpft bestenfalls ein wenig.

Es gibt schätzungsweise einhundert Sachen, die mir an **Heroes of Might & Magic 4** ganz gehörig gegen den Strich gehen. Dass ich in einer Stadt nicht alle Gebäude bauen darf, zum Beispiel. Oder dass ich nach einem erfolgreichen Kampf keine Ahnung habe, wie viele Erfahrungspunkte mein Held gerade erhalten hat. Wenn sinnloses Zeug ein- und sinnvolle Features ausgebaut werden, fällt mir spontan das Wort „verschlimmbessert" ein. Um nicht falsch verstanden zu werden: **Heroes 4** macht Spaß – aber eben lange nicht so viel, wie es machen könnte. Und auch lange nicht so viel, wie ich vor ein paar Jahren mit Teil 2 hatte und mit Teil 3 immer noch habe. Als Fan der Serie bin ich wirklich enttäuscht.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Heroes bleibt Heroes, daran ändert auch Teil 4 nichts.

Als Kritiker bin ich sauer: **Heroes of Might & Magic 4** gleicht dem Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Dass die Generäle nun im Gefecht richtig mitmischen, ist eine geniale Neuerung – leider aber auch so ziemlich die einzig bedeutende. Als Zocker gebe ich die Maus trotzdem nicht vor drei Uhr früh aus der Hand: Nur noch die Stadt erobern, nur noch den Schatz finden, nur noch die Tigerhöhle bauen, nur noch diese eine Runde ... Das unverwüstliche Spielprinzip weckt auch nach Wochen noch die Sucht. Noch mehr Freude hätte ich allerdings, wenn die Entwickler endlich die – durchaus solide – Hintergrundgeschichte nicht in dröge Textbildschirme pressen würden. Oder wenn ich nicht nur meine Helden, sondern auch die hart erkämpften Artefakte und Armeen mit in die nächste Mission übernehmen könnte. Die meisten Punkte auf meiner Wunschliste für Teil 4 muss ich mir wohl für den fünften Part aufheben. Aber auch in **Heroes of Might & Magic 4** stecken wieder Monate an Spielspaß.

TESTURTEIL
HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

81

ENTWICKLER	ANBIETER
N. W. Computing	Infogrames

PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	Erhältlich

SPRACHE
Englisch (Deutsch in Vorbereitung)

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 233 MHz	CPU 500 MHz
32 MB RAM	128 MB RAM
HD: 740 MB	HD: 740 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 6 Netzwerk –
Internet –
6 Spieler pro Packung

GRAFIK	61%
SOUND	70%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	77%







NO STYLE? NO POINTS!







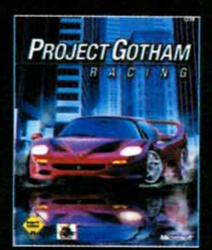






Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham

ADD-ON

Die Sims: Urlaub Total



SPRITZIG Der Whirlpool ist bestens geeignet, um unbekannten Sims näher zu kommen.

GELD AUSGEBEN Sogar das Grillen am öffentlichen Strand geht gehörig ins Geld.

AN DER ANGEL Einige der vorgefertigten Ressorts sind derart langweilig, dass alle Besucher angeln gehen.

Raus aus dem Alltag, rein ins Vergnügen. Die Sims machen Ferien in der Retortenstadt.

Gestresst? Keine Zeit mehr für die Familie? Für Sport und Nichtstun? Mit dem Zusatzpaket **Urlaub Total** können Sie Ihren Sims die notwendige Freizeit verschaffen. Vati ruft ein Taxi, Mutti putzt flugs die Wohnung und Tochter geht noch schnell auf die Toilette – und schon geht es los ins Ferienparadies. Vacation Island besteht aus neun Ressorts, in denen für jeden Geldbeutel der passende Freizeitspaß geboten wird. Ganz egal, ob man nun Urlaub am Strand macht, Ski fährt oder seine Zeit im Grünen verbringen will: Überall finden sich gleich gesinnte Sims, mit denen man bestens reden, Sport treiben oder flirten kann. Zusätzlich stehen zahllose Aktivitäten auf dem Programm, in die Zeit und Geld investiert werden dürfen: So kann man unter anderem Schneemänner bauen, Postkarten schreiben, Volleyball spielen und vergrabene Schätze suchen. Freunde fürs Leben wird man dabei allerdings nicht finden, denn jeden Abend verlassen all die anderen Gäste das Ressort und tauchen nur ab und zu am nächsten Morgen im gleichen Ressort wieder auf. Wie auch all die bisherigen Add-ons erweitert **Urlaub Total** die Funktionen des Vollspiels. Diesmal werden sechs neue Interessen, 123 Einrichtungsgegenstände und rund 40 neue Interaktionsmöglichkeiten integriert, die größtenteils auch zurück im trauten Heim genutzt werden können. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
DIE SIMS: URLAUB TOTAL

ENTWICKLER Maxis
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 300 MHz, 64 MB RAM, HD: 800 MB
EMPFOHLEN CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –, 1 Spieler pro Packung

76

Kategorie	Wertung
GRAFIK	61%
SOUND	68%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	-

MEINUNG
HARALD WAGNER



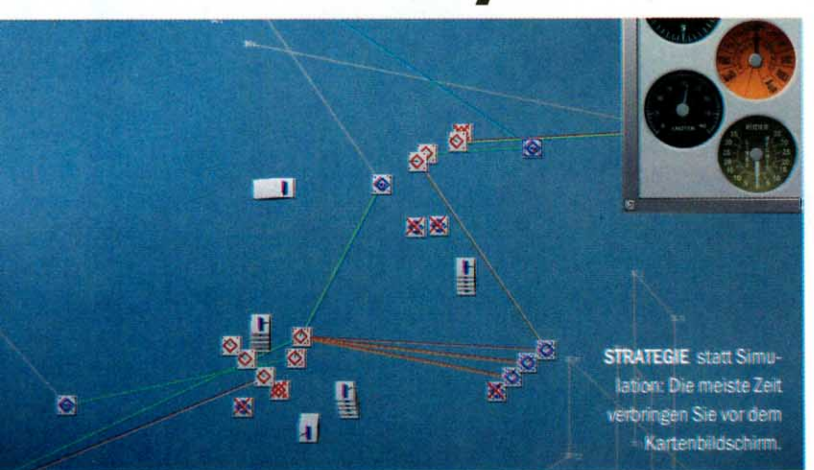
Für den Alltag daheim bringt ein Urlaub den Sims herzlich wenig.

Urlaub Total ist die konsequente Weiterentwicklung von **Hot Date**. Da keine Termine drücken, hat man im Urlaub einfach noch mehr Zeit, all die gleich gesinnten Sims näher kennen zu lernen. Für den Alltag daheim bringt ein Urlaub den Sims (abgesehen von der vielleicht mitgebrachten Entspannung) herzlich wenig. Es werden keine Fähigkeiten entwickelt, die Karriere stockt, der Kontostand sinkt – und zwar rapide. Damit ist **Urlaub Total** genau das, was der Titel verspricht: ein kurzzeitig interessanter Ausflug in unbekannte Gefilde, der aber langfristig das wahre Leben eines Sims nicht ersetzen kann. Wer das **Hot Date Expansion Pack** noch nicht besitzt, sollte sich dieses zulegen, denn dort findet er auf jeden Fall ein sinnvolleres Betätigungsfeld für seine Sims-Familie.

STÖRT ES DICH, WENN MEINE BESTE FREUNDIN DABEI IST?



Destroyer Command


STRATEGIE statt Simulation: Die meiste Zeit verbringen Sie vor dem Kartenbildschirm.

Wenn Zerstörer Zerstörer zerstören, zerstören **Zerstörer** Zerstörer.

Wer **Silent Hunter 2** gespielt hat, kennt das Geräusch: Ein nervenzerfetzendes „Ping!" kündet vom Anlauf eines gegnerischen Zerstörers. **Destroyer Command**, das auf die gleiche Spiel-Engine setzt wie die U-Boot-Simulation aus dem Hause Ubi Soft, dreht den Spieß nun um. Als Kapitän eines US-Zerstörers im Zweiten Weltkrieg machen Sie nicht nur Jagd auf die gegnerische Unterwasserflottille, sondern fahren auch zusammen mit Schlachtschiffen und Kreuzern Einsätze gegen japanische und deutsche Überwasserverbände und sichern Konvois gegen Attacken aus der Luft. Zwar haben die Simulations-Experten von Ultimation die Schiffssysteme akkurat umgesetzt – Sie spüren nach gegnerischen Zielen, geben den Kurs vor, richten die Bordkanonen aus, feuern Torpedosalven ab und klemmen sich hinters Flakgeschütz –, die wichtigste Station ist jedoch die Seekarte, auf der Sie Abfangkurse vorgeben und Ausweichrouten austüfteln. Dort genügt schon ein Klick und Ihre Jungs tuckern zum Ziel oder eröffnen das Feuer. Auf der Karte sieht das so aus: Blaue und rote Quadrate schippern kreuz und quer durchs Meer und beharken sich mit Rechtecken. Langweilig. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL DESTROYER COMMAND

ENTWICKLER Ultimation	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 266 MHz, 64 MB RAM, HD: 760 MB	**EMPFOHLEN** CPU 700 MHz, 128 MB RAM, HD: 890 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

42

Kategorie	Wertung
GRAFIK	38%
SOUND	39%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELDESIGN	24%
MEHRSPIELER	63%

Monsterville


ZUNGENBRECHER Der lila Metaluna-Mutant kann sich durch die Gegend warpen und Dorfbewohner schneller bekehren. Außerdem sieht er tuffig aus.

BLUTSAUGER Der ehrwürdige Graf Dracula darf sich in eine Fledermaus verwandeln und schneller bewegen. Er sieht auch tuffig aus.

Vier B-Movie-Monster aus den 50ern wollen Bürgermeister werden.

Alte Monsterschinken aus der Frühzeit der Special-Effects-Geschichte genießen heute in Fankreisen Kultstatus. In **Monsterville** steuern Sie vier der putzigen Gesellen und alle wollen sie Bürgermeister werden. Liegt die Wandlung vom Menschen fressenden Ungeheuer zum Politiker noch recht nahe, bleibt rätselhaft, was der Glöckner von Notre Dame bei Frankenstein, Dracula und dem lila Alien zu suchen hat. In Echtzeit steuern Sie das Monster Ihrer Wahl durch eine detailarme 3D-Grafik im Comic-Stil, bekehren neutrale Häuser (damit deren Bewohner bei der anstehenden Wahl auch hübsch für Sie stimmen) und bauen ein paar Gebäude. Mit speziellen Gegenständen halten Sie sich die konkurrierenden Scheusale vom Hals – Dracula mag keine Kreuze, das lila Alien keine Standuhren und der bucklige Glöckner bekommt beim Anblick eines Spiegels die Krise. Weil Ihre Optionen damit aber auch erschöpft sind und Cryo den Charme der Filmvorlagen nicht annähernd einfangen konnte, bleibt **Monsterville** eine originelle Idee, aus der man wesentlich mehr hätte herausholen können. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL MONSTERVILLE

ENTWICKLER Intelligent Games	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 64 MB RAM, HD: 450 MB	**EMPFOHLEN** CPU 500 MHz, 128 MB RAM, HD: 450 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

52

Kategorie	Wertung
GRAFIK	51%
SOUND	50%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	53%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	-%

IHRE EXPERTEN

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]



Star Wars: Jedi Knight 2

Ist **Jedi Outcast** wirklich der aktuell beste Ego-Shooter? Was macht Spaß daran, was nervt? Wir wollten es von den PC-Games-Lesern ganz genau wissen. Die Empfehlung der Spieler fiel zwar eindeutig aus, aber bei den Stärken und Schwächen gingen die Meinungen doch weit auseinander. Was den einen besonders gut gefiel, war für andere ein echtes Manko.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



BERND REINARTZ ist PR-Manager bei der deutschen Activision-Niederlassung.

PC Games: Musste sich Raven an Vorgaben von George Lucas halten oder konnten die Entwickler einfach drauflos programmieren?
Reinartz: „Raven Software musste sich schon an einige Vorgaben von Lucas Arts halten. Zum Beispiel gibt und gab es in der **Star Wars**-Reihe nie Blut zu sehen."
PC Games: War die Lokalisierung aufwendig?
Reinartz: „**Jedi Knight 2: Jedi Outcast** ist eine sehr aufwendige Lokalisierung, da nicht nur Text, sondern auch Sprache übersetzt wurde. Zudem war es ziemlich schwierig, den Original-Sprecher von Luke Skywalker zu verpflichten."
PC Games: Wie lange hat die Entwicklung von **Jedi Knight 2** gedauert?
Reinartz: „Die Entwicklung von **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** hat ca. 13 Monate gedauert."
PC Games: Wird es ein Add-on geben?
Reinartz: „Hierzu habe ich noch keine Infos."
PC Games: Wann kommt **Jedi Knight 3**?
Reinartz: „Ich hoffe, dass die dritte Version von **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** nicht so lange auf sich warten lässt wie die Veröffentlichung des zweiten Teils. Denn die hat ja bekanntermaßen vier Jahre auf sich warten lassen."

Würden Sie Jedi Knight 2 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von Jedi Knight 2

+

1. Die Star-Wars-Atmosphäre
2. Die Lichtschwertduelle
3. Die Rätsel-und-Action-Mischung
4. Das überzeugende Level-Design
5. Die Grafik (Effekte und Animationen)

−

1. Die langen Ladezeiten
2. Der knackige Schwierigkeitsgrad
3. Die teilweise seltsamen Rätsel
4. Die wenig packende Story
5. Die vielen Jump&Run-Einlagen

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Animation	1,30
Musik	1,38
Grafik	1,42
Soundeffekte	1,42
Mehrspielermodus	1,73
Langzeitmotivation	1,82
Kommentare/ Sprachausgabe	1,96
Steuerung	1,96
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,10
Innovationen	2,34
Einsteigerfreundlichkeit	2,42

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Meinung der PC-Games-Leser:

SEBASTIAN OHLHOFF (18), Schüler aus Langenhagen
„Obwohl das Spiel für einen **Star Wars**-Fan so oder so einen Leckerbissen darstellt, ist **Jedi Knight 2** ein gutes Beispiel dafür, dass auch in Ego-Shootern zahlreiche und komplexe Rätsel möglich und sogar für den Spielspaß vonnöten sind. Daneben sind die Lichtschwertduelle an Genialität kaum zu überbieten. Für mich der bis jetzt beste 3D-Shooter."

JONAS ENKIRCH (16), Schüler aus Neunkirchen
„Für mich ist **Jedi Knight 2** DER Action-Kracher dieser Saison! Es fängt die **Star Wars**-Atmosphäre optimal ein, nicht zuletzt dank der genialen Musik- und Soundeffekte. Der Gesamteindruck wird allerdings von der recht simplen und konfusen Story getrübt. Was bitte macht Desann in der Jedi Akademie? Außerdem ist die kurze Spielzeit sehr störend."

RALF KÜHNLE (32), Industriekaufmann aus Aalen
„Endlich mal wieder ein Spiel, das voll und ganz überzeugen kann. Sowohl Atmosphäre als auch Sound, Grafik, Leveldesign und Spieldauer. Wohltuend ist – zumindest für mich –, dass sich **Jedi Knight 2** vor allem durch das Szenario von allen anderen aktuellen Ego-Shootern abhebt. Endlich mal wieder kein Zweiter-Weltkriegs-Spiel vor realem Hintergrund."

MARKUS KIPFER (26), IT-Supporter aus der Schweiz
„Na bitte! Lucas Arts kann es doch noch, oder besser Raven. Ich hatte schon Zweifel an der Firma. Das Spielgefühl ist unglaublich. Spätestens wenn man das Lichtschwert in der Hand hält, kann man nicht mehr aufhören. Die Schalterpuzzles können aber nerven. Auch die Gegner rücken einem ziemlich auf den Pelz: Durchhalten! Danach wartet Action pur!"

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	NEU	40%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter	Activision
2	▼	18%	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts
3	▲	12%	Half-Life: Counter-Strike	Taktik-Shooter	Vivendi Universal
4	▼	9%	C&C Renegade	Ego-Shooter	Electronic Arts
5	▼	9%	Return to Castle Wolfenstein (dt.)	Ego-Shooter	Activision
6	-	9%	Aliens vs. Predator 2	Ego-Shooter	Vivendi Universal
7	▲	3%	Deus Ex	Action-Adventure	Eidos
8	▲	3%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Codemasters
9	▼	2%	Ghost Recon	Taktik-Shooter	Ubi Soft
10	NEU	2%	Star Trek: Bridge Commander	SciFi-Action	Activision

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

GEBRABBEL Die Gespräche laufen über Textmenüs. Dazu hören Sie lustiges Gemurmel, das mal an Französisch, mal an betrunkenes Lallen erinnert.

MEHRSPIELER

VIDEO

DEMO



Zanzarah

Die einen sagen, Zanzarah sei ein Ego-Shooter mit ein bisschen Adventure drin. Die anderen nennen es „Pokémon für Erwachsene“. Eigenartig, dieses Spiel.

Wen rufen Elfen und Gnome, wenn ihr Zauberreich von bösen Kräften bedroht ist? Wer Ritter oder Superman tippt, hätte einen Joker setzen sollen. Richtig ist Antwort C: ein Mädchen – von Ihnen aus der dritten Person gesteuert. Die 18-jährige Amy tritt mithilfe von Feen gegen ein Unheil im Lande Zanzarah an, von dem noch niemand so recht weiß, welcher Gestalt es eigentlich ist. Die Feen sollen ihr in dem Kampf als lebendige Waffen zu Verfügung stehen. Da gibt es jene aus den Märchen mit niedlichem Augenaufschlag und Zauberstab, es gibt aber auch Steine fressende Dickwanste, Feuer sprühende Ungetüme, Fliegenpilze und Bäume mit Augen – 77 unterschiedliche Kreaturen aus zwölf Klassen mit Stärken und Schwächen. Zu Beginn besitzt Amy allerdings erst eine einzige – eine verhältnismäßig harmlose zudem. Das Pärchen schlendert durch grüne Auen und Blumenwiesen, kehrt in Gaststätten und Shops ein, um mehr über die Aufgaben zu erfahren, die auf sie zukommen, dann wandert es weiter. Und plötzlich tauchen alle naselang hinter Büschen, Felsen oder an Flussmündungen fremde Feen auf und fordern Amys Exemplar zum Kampf. Das Spiel kommt in Fahrt.

Am Anfang eines Duells beamen sich die Streithähne in frei schwebende Arenen in einer Paralleldimension, manche mächtig wie Maya-Pyramiden, andere nur aus wenigen Plattformen bestehend, wieder andere so futuristisch, als würden gleich Roboter einmarschieren. Während Amy wartet, steuern Sie Ihre Fee aus der Ego-Perspektive: Die rechte Maustaste lässt drei, vier Mal die Flügel schlagen, bevor Sie eine kurze Pause machen müssen, um nicht abzustürzen. Die linke Maustaste lädt einen Angriffszauber immer stärker auf, solange Sie den Zeigefinger darauf drücken, und feuert ihn ab, wenn Sie loslassen. Am Ende der ersten Kämpfe werfen Ihre Kontrahentinnen das Handtuch und hauen ab. Darauf folgt jeweils die Überblendung zurück auf Zanzarah, wo Sie mit Amy und der einen Fee weiter in Tälern, Höhlen und Sümpfen nach dem Bösen suchen. Zauberkugeln – gefunden, geschenkt oder gekauft –

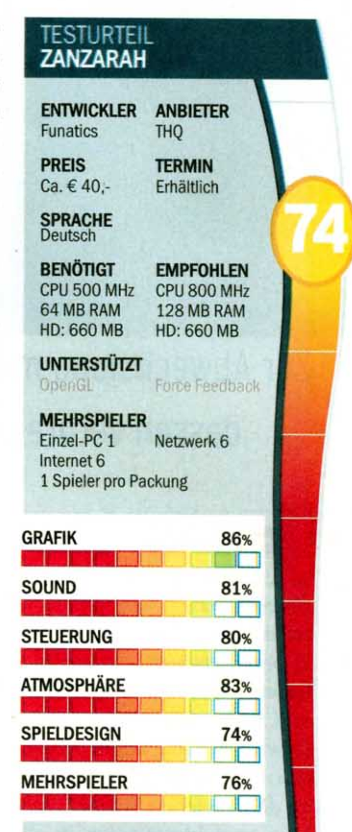


ENERGIE Um weite Strecken zu überbrücken, wenden Sie Runenzauber an.


HAUTKONTAKT Zum Bewundern der Fee, hier eine Nahaufnahme. Im Spiel bleiben sie besser auf Abstand

versetzen Sie aber bald in die Lage, angeschlagene Feind-Feen am Ende einer Prügelei wortwörtlich einzusacken und zu zähmen. Indem Sie dies wiederholen, züchten Sie langsam eine richtige Mannschaft, deren Mitglieder zwar nicht gleichzeitig kämpfen dürfen, aber jederzeit zur Auswechslung bereitstehen. Da jedes Duell Erfahrungspunkte bringt und die Feen stärker macht, sollten Sie darauf achten, dass alle regelmäßig zum Zuge kommen. In Ihren Rucksack passen fünf Exemplare. Ergattern Sie weitere, reisen Sie zwischendurch per Magietransport ins heimatliche London, um eine Reserve anzulegen. Mit jeder neuen Fee eröffnen sich auch neue Routen: Versperrt Ihnen zum Beispiel ein Fels den Weg, kann diesen nur eine Steinfee lässig beseitigen.

Im Umkehrschluss bedeutet das „Der-Sieger-nimmt-alles-Schema" natürlich, dass jedes fehlgeschlagene Kampfmanöver Ihre Lieblingsfee kosten kann. Umso wichtiger, dass Sie Ihre Schützlinge immer optimal versorgen: mit Tränken, die Lebens- und Zauberkraft wieder herstellen, und mit neuen Angriffs- und Verteidigungssprüchen. Haben die Erfahrungspunkte einer Fee eine bestimmte Schwelle erreicht, setzt ein Evolutionssprung ein. Stufenweise wachsen die putzigen Wesen zu Muskelprotzen heran, die Sie am Ende erst stolz auf das unbekannte Böse hetzen – danach kriegen die anderen Feenmeister im Internet ihr Fett ab. DANIEL CH. KREISS


TESTURTEIL
ZANZARAH

ENTWICKLER	ANBIETER
Funatics	THQ
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	Erhältlich
SPRACHE	
Deutsch	
BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
CPU 500 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 660 MB	HD: 660 MB
UNTERSTÜTZT	
OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER	
Einzel-PC 1	Netzwerk 6
Internet 6	
1 Spieler pro Packung	

74

Kategorie	Wertung
GRAFIK	86%
SOUND	81%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	76%

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Jeden Spielteil für sich finde ich schön. Was mir nicht passt, ist das Hin und Her zwischen süß und herb.

Zu Summ-Melodien durch mehr als hübsche Wiesen und Wälder, über Bäche und hinein in Zwergendörfer zu tippeln, ab und an ein Rätsel lösend, das gefällt mir. Da komm ich mir vor wie ein Kind, das im Hopserlauf Frühlingssonne tankt. Als schießwütige Fee in Arenen zu kämpfen, bis die Gegner am Boden krächzen, gefällt mir auch. Du oder ich – genau so fatalistisch müssen Ego-Shooter sein. Und es gefällt mir, meine Feen mit Zauberformeln aufzurüsten, bis jede Armee Angst bekäme. Was ich aber absolut nicht mag, das ist das Hü und Hott zwischen diesen Teilen. Kaum habe ich mit Amy ein paar Schritte getan, springt wieder eine Herausforderin aus ihrem Versteck. Wenn ich mich andererseits warm gekämpft habe, muss ich gleich darauf wieder Trallala-Gespräche mit süßen Winzlingen führen. Vielleicht gibt es den adventurebegeisterten **Pokémon-Serious Sam**-Zocker. Ich bin's nicht.



Blood Omen 2



HÖFLICH Wenn Sie gerade kämpfen, warten weitere Gegner höflich an der Seite, bis Sie fertig sind.



DURCHGEGRIFFEN Die Art Kains, seinen nichts ahnenden Widersacher von hinten anzutippen, ist einzigartig.

Zur Abwechslung müssen Sie mal nicht die Welt retten. Stattdessen verbreiten Sie als Vampir **Angst und Schrecken.**

Für Vampir Kain, der 200 Jahre durchgeschlafen hat, gibt es ein böses Erwachen: Sarafanen haben einen Staat geschaffen, in dem Blutsauger keinen Platz haben. Also Klauen wetzen und Beißerchen scharf feilen: Es wird Zeit, die Regierung zu stürzen! Dafür schlüpfen Sie in den bleichen Körper von Kain und hinterlassen in elf großen Levels eine rote Spur. Die ersten Spielstunden werden Sie in einer Stadt verbringen. Sie werden in den Slums gegen Räuber kämpfen, im Hafenviertel die Wachen der Sarafanen aufmischen. Später führt es Sie hinaus in die Wälder und hinein in ein Schloss. Die Gegner, die solche Levels bevölkern, greifen Sie per Shift-Taste an. Dann stellt sich Kain direkt vor seinen Widersacher und kann nach rechts oder links ausweichen, Schläge abblocken und verschiedene Angriffskombinationen ausführen. Einfacher wird die Sache, wenn Sie unterwegs herumliegende Knüppel, Schwerter und Äxte aufsammeln. Damit lassen sich brutale Spezialattacken ausführen, die im krassen Gegensatz zur „Ab 16"-Freigabe stehen. Dahingeraffte Feinde werden mit einem Klick zu Blutspendern. Hat Kain eine bestimmte Menge des roten Safts intus, erhöht sich das Limit seines Lebensenergiebalkens dauerhaft. Von erledigten Zwischengegnern dagegen erhalten Sie Spezialfähigkeiten wie Gedankenkontrolle, erweiterte Sprungkraft oder Unsichtbarkeit. THOMAS WEISS

TESTURTEIL BLOOD OMEN 2

ENTWICKLER Crystal Dynamics	**ANBIETER** Eidos
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.650 MB	**EMPFOHLEN** CPU 800 MHz, 128 MB RAM, HD: 1.900 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

62

GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	-

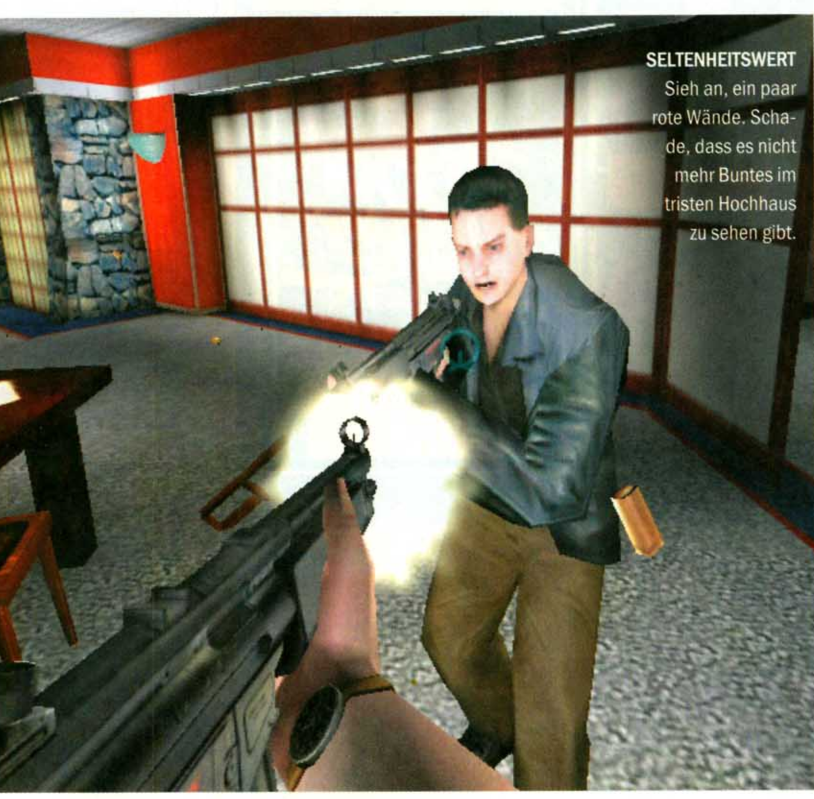
MEINUNG
THOMAS WEISS



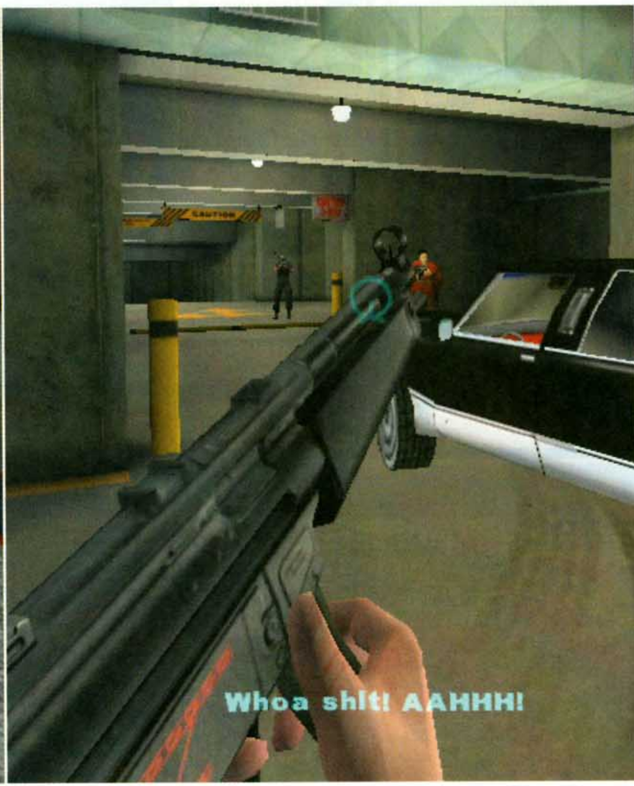
Lesen Sie lieber Anne-Rice-Romane, statt Blood Omen 2 zu spielen.

Ganz ehrlich, ich mag Vampire. Und ich habe mir wirklich alle Mühe gegeben, auch **Blood Omen 2** zu mögen. Wenn da nur nicht solche Design-Schnitzer wären: Warum muss ich bei jedem Gegner einer Blutsaugsequenz beiwohnen, die ganze drei Sekunden dauert? Das ist beim ersten Mal spaßig und beim zehnten Mal okay – beim hundertsten Mal haut man dann auf die Tastatur in der utopischen Hoffnung, dass die Sequenz abbricht, wenn man möglichst viele Tasten möglichst fest drückt. Zum Heulen ist das Ganze, wenn Ihr Vampir zwischendurch mal stirbt. Weil Sie nur dann speichern können, wenn es das Programm erlaubt, werden Sie viele Spielabschnitte immer und immer wieder spielen müssen. Was nützen mir dann noch die spannenden Kämpfe, die herrlich düstere Umgebung, das wunderbar fiese Erscheinungsbild von Held und Bösewicht Kain? Die Antwort: nichts.

Stirb Langsam: Nakatomi Plaza



SELTENHEITSWERT Sieh an, ein paar rote Wände. Schade, dass es nicht mehr Buntes im tristen Hochhaus zu sehen gibt.



PIEP! Das, was da am unteren Bildschirmrand geschrieben steht, spricht Ihre Spielfigur – und klingt dabei wie ein Halbstarker.

Im Film war Bruce Willis ein Action-Held. Im Computerspiel verkommt er zum **Hampelmann im Stimmbruch.**

Die Computerspielumsetzung hält sich dicht an die Filmvorlage, die ausschließlich im Nakatomi-Hochhaus spielt. In 30 Levels wackeln Sie mit einer Figur, die Action-Held John McClane sein will, aber ein Hampelmann mit Piepsstimme ist, durch die Stockwerke des Wolkenkratzers. Und da ist alles Grau in Grau: graue Türen, graue Wände und graue Böden – **Stirb Langsam: Nakatomi Plaza** hat das depressive Farbbild eines Albtraums. Terroristen, die sich Ihnen mit gezückten Waffen in den Weg stellen, landen auf klassische 3D-Shooter-Art im Fadenkreuz Ihres Maschinengewehrs. Dann hält das Spiel, was es im Titel verspricht. Denn die Gegner gehen selbst im lärmenden Dauerfeuer und aus nächster Nähe meist so elendig langsam zugrunde, dass Sie ein ganzes Magazin leer schießen müssen. Fans freuen sich auf die vielen Szenen mit Wiedererkennungswert: Den Namen Ihrer Frau tippen Sie an der Rezeption in den Computer ein, eine Terroristenleiche schmeißen Sie aus dem Fenster hinaus und die Stimme des trotteligen Sergeant Powell krächzt regelmäßig aus Ihrem Funkgerät. In die Kategorie „gut gemeint" gehört die Moralanzeige am linken Bildschirmrand. Je besser Sie treffen, desto höher steigt Ihre Moral, während die der Widersacher abnimmt. Die Folge sollte sein, dass Ihre Gegner defensiver vorgehen und ungenauer zielen. Sollte! THOMAS WEISS

TESTURTEIL
STIRB LANGSAM: N. PLAZA

ENTWICKLER	ANBIETER
Piranha Games	Vivendi
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 40,-	31. Mai 2002

SPRACHE
Englisch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 400 MHz	CPU 1.000 MHz
64 MB RAM	256 MB RAM
HD: 660 MB	HD: 860 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk -
Internet -
1 Spieler pro Packung

61

Kategorie	Wertung
GRAFIK	68%
SOUND	57%
STEUERUNG	68%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	-

MEINUNG
THOMAS WEISS



Stünde an dieser Stelle ein „Yippee-ja-jey, Schweinebacke!", wäre das Spiel gut.

Man kann den Entwicklern ja fast keinen Vorwurf machen. Dass man nur durch mattfarbene Korridore tapst und ausschließlich auf Terroristen schießt – na ja, das war im Film halt auch so. Aber genau das ist der Grund, warum das Computerspiel zu **Stirb Langsam** nicht funktioniert: Es hält sich zu nah an der Vorlage und bietet somit keine Abwechslung. Genervt hat mich ferner, dass meine Spielfigur wankt wie ein Wackel-Elvis. Da tränen mir die Augen und Personen, denen bei Ego-Shootern allgemein leicht übel wird, sollten vorsorglich einen Eimer neben den PC stellen. Wenigstens – und das ist die größte Stärke des Titels – ist der Spielablauf fest geschnürt: Ich weiß immer, was zu tun ist, und laufe nie sinnlos durch leere Räume; Schalterpuzzles und alles, was den Spielfluss hemmen könnte, lassen sich innerhalb weniger Sekunden lösen.

VIP

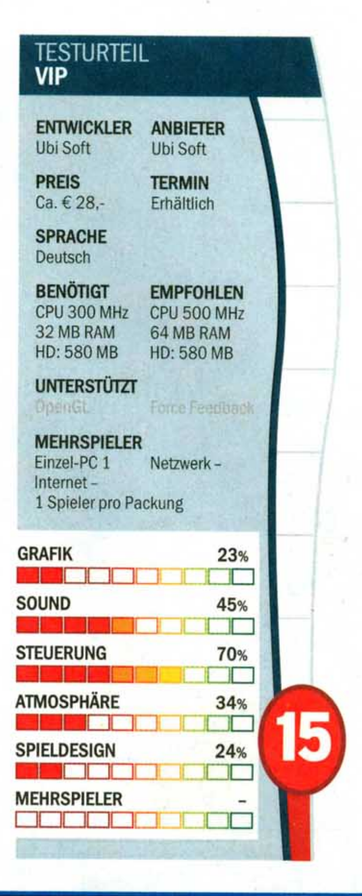


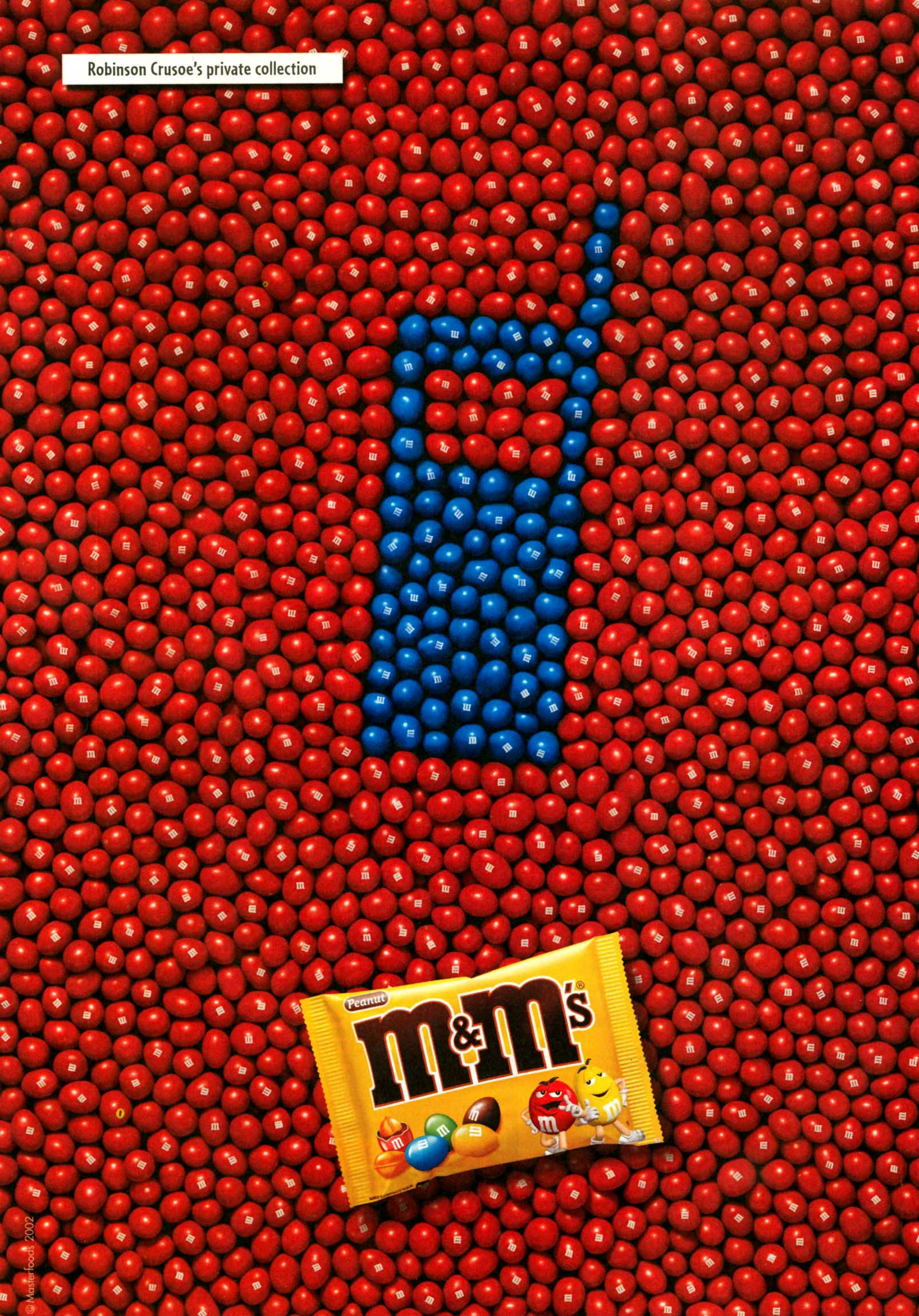
AUA! Pamela Anderson beim Nüsse knacken. Natürlich nur, wenn Sie die richtige Kombination drücken.

Noch ein Titel, der die These bestätigt: **Spiele zu TV-Serien taugen nichts.**

Ein Spiel, dümmer als jeder Blondinenwitz: Ihre Aufgabe ist es, rechts von links zu unterscheiden; zu wissen, wo oben und unten ist. Bis vier müssen Sie auch zählen können. Und das alles innerhalb weniger Sekunden. Schaffen Sie das? Wenn ja, dann werden Sie **VIP** in einem Anlauf durchspielen: Ihre Spielfigur, jeweils ein Mitglied der VIP-Bodyguards, zuckt in wild flimmernden Pixeln vor einem vorberechneten Hintergrund hin und her. Dann kommen schwarze Männer ins Bild gezappelt und der Startschuss zum Kloppen fällt: Icons geben Aufschluss darüber, in welche Richtung und welche Zahl Sie drücken müssen. Haben Sie alles richtig gemacht, hauen Sie die Gegner automatisch mit Handtaschen, Stöckelschuhen und Fäusten um. Wer falsch drückt, bezieht Dresche. Manchmal, und das tut der Abwechslung gut, steuern Sie auch ein Pistolenfadenkreuz mit der Maus und schießen. Oder Sie lösen Verschiebepuzzles. Ist der Level abgeschlossen, dürfen Sie vom Punktéerlös Fotos „freikaufen". Wenige davon zeigen Pamela Anderson, die Frau hinter **VIP**. Und die ist noch das Schönste am ganzen Spiel.

THOMAS WEISS




Robinson Crusoe's private collection
Peanut
m&m's
© Masterfoods 2002

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Gothic

Die deutsche Rollenspiel-Sensation des letzten Jahres ist gerade frisch als Classic-Version für nur noch zehn Euro neu aufgelegt worden. **Gothic 2** ist bereits mitten in der heißen Entwicklungsphase. Zwei gute Gründe für PC Games, bei den Lesern und Spielern nachzufragen, wie sie denn die Geschichte um Erzbarone, Buddler und Magier erlebt haben.



FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER



TOM PUTZKI, Marketing-Direktor der Phenomedia AG, war bei Piranha Bytes die treibende Kraft hinter **Gothic**.

PC Games: Was wird die größte Veränderung in **Gothic 2** gegenüber dem Vorgänger sein?
Putzki: „Na, ganz klar: Die Barriere ist weg! Aber im Ernst: Die KI ist stark verbessert, der Kampf ist erheblich vereinfacht worden, die Welt ist um ein Mehrfaches größer und der Spieler hat eine Vielzahl mehr Möglichkeiten."

PC Games: Wie und wann sind denn die ersten Ideen zu **Gothic** entstanden?
Putzki: „Zur Gründung von Piranha Bytes im Oktober 1997 wurde die Ideensammlung und Konzeptarbeit an **Gothic** begonnen ... meistens in einer netten Viererrunde bei Pizza & Co."

PC Games: Wie konnte es zu den vielen Bugs in der Verkaufsversion kommen?
Putzki: „Es war in erster Linie unsere Unerfahrenheit, dadurch haben wir während der langen Entwicklungszeit viele Fehler gemacht. Aus diesem Grund sind auch leider unschöne Bugs entstanden. Aber immerhin haben wir sehr schnell Patches nachgeliefert und von vielen Fans Lob für erstklassigen Support bei Problemen bekommen. Wir geloben sehr viel Besserung für **Gothic 2**!"

PC Games: Wie viel „Weißer Riese" hat denn der Programmierer der Steuerung geraucht?
Putzki: „Wieso? Der ist doch eigentlich Nichtraucher ... nein, Spaß beiseite: Er ist ein dreiarmiger Alien von Antares IV, der im Rahmen des Greencard-Programmes zu uns gekommen ist – und er fand die Steuerung sehr komfortabel."

PC Games: Wie oft habt ihr euch eigentlich in eurer eigenen Welt verlaufen?
Putzki: „Wenn man jedes Polygon, aus dem die Welt aufgebaut ist, beim Vornamen kennt, dann verläuft man sich naturgemäß etwas weniger."

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von Gothic

+	−
1. Die frische Story-Idee	1. Die Steuerung (Kampf/Inventar)
2. Die große spielerische Freiheit	2. Die zahlreichen Bugs
3. Die weitläufige, belebte Welt	3. Die langen Ladezeiten
4. Die abwechslungsreiche Grafik	4. Die Hardware-Anforderungen
5. Die epische Spiel-Atmosphäre	5. Der Schwierigkeitsgrad

Würden Sie Gothic weiterempfehlen?

Antwort	Anteil
Ja	96%
Nein	4%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
Langzeitmotivation	1,5
Grafik	1,6
Kommentare/ Sprachausgabe	1,6
Ausgewogenheit/ Schwierigkeitsgrad	1,9
Innovation	2,0
Musik	2,0
Soundeffekte	2,2
Animation	2,3
Einsteiger-freundlichkeit	2,3
Steuerung	2,9

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Die Meinung der PC-Games-Leser:

LUKAS HUNZIGER (15), Schüler aus Freienwill, Schweiz
„**Gothic** ist ein prachtvolles 3D-Rollenspiel, das zwar ein wenig angestaubt, aber riesig ist und auch nach mehrmaligem Durchspielen Spaß macht. Es gibt einfach so viel auszuprobieren! Ich könnte es jetzt gerade wieder installieren und was Neues ausklügeln. Leider haben anfangs die Bugs ziemlich gestört, doch seit dem neuesten Patch läuft alles glatt."

PETER TAUCHER (22), Programmierer aus Altschlaining
„**Gothic** zeigt, dass es im Rollenspiel-Genre ebenfalls bombastische Grafik geben kann. Jeder NPC hat seine eigene Geschichte und geht seinem Tagewerk nach. Es ist einfach nur cool, wenn man einem Gardisten dabei zusieht, wie er an die Hauswand pinkelt, oder wie ein Rudel Wölfe gemeinsam Jagd auf Molerats macht – so lebensecht war bis dato kaum ein Spiel."

MANUEL BACH (19), Schüler aus Rüsselsheim
„**Gothic** ist das wohl beste deutsche Action-Rollenspiel – trotz seiner Schwächen. Die Atmosphäre ist dank der liebevollen Einleitung in die Geschichte, einer grandiosen Grafik und des abwechslungsreichen Soundtracks sehr gut und tröstet über die Designschnitzer hinweg. Für faire zehn Euro sollten auch Nicht-Rollenspieler mal einen Blick riskieren."

JONAS WERMINGSHAUSEN (14), Schüler aus Münster
„**Gothic** hat mich von der ersten Spielminute an gefesselt. Mir fiel schnell das für Rollenspiele untypische Kampfsystem mit verschiedenen Kombinationen auf. Das macht mehr Spaß als das stumpfe Geklicke in **Diablo 2**. Als gute Idee empfand ich das Konzert der Band In Extremo. Des Weiteren fand ich die Story sehr gelungen und ausgeklügelt."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	▲	27%	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
2	-	26%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
3	▼	24%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
4	-	11%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
5	▲	4%	Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech
6	▲	2%	Anachronox	Rollenspiel	Virgin Interactive
7	▲	2%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
8	-	1%	Myst 3: Exile	Adventure	Ubi Soft
9	▲	1%	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Ubi Soft
10	▼	1%	Everquest	Online-Rollenspiel	Ubi Soft

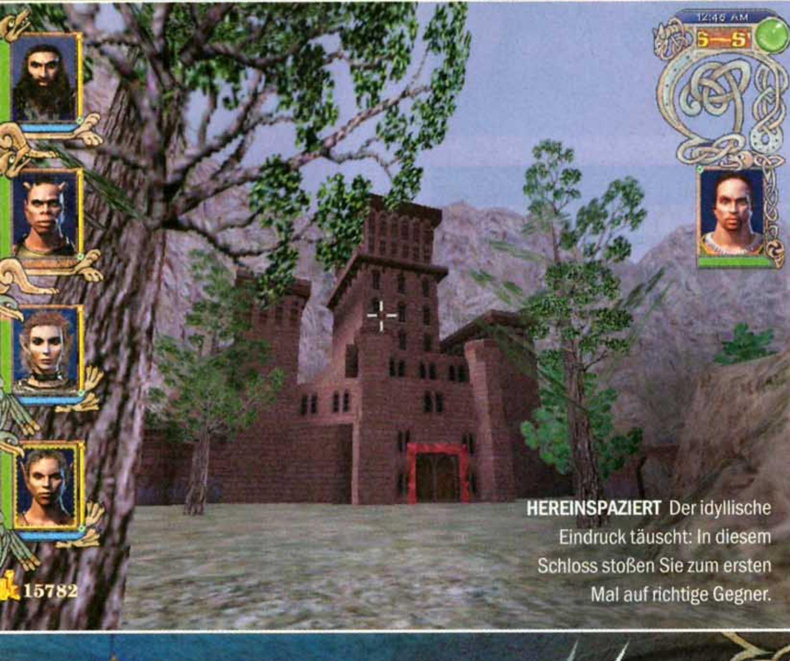
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

LASERGEFECHT Der Riesenkäfer schießt rote Blitze, die eher an ein SciFi-Rollenspiel erinnern.

VIDEO

PATCH

Might & Magic 9



HEREINSPAZIERT Der idyllische Eindruck täuscht: In diesem Schloss stoßen Sie zum ersten Mal auf richtige Gegner.



SELBER ÄTSCH Dieser Imp streckt uns zum letzten Mal seine Zunge entgegen: Ein Klick auf ihn und er fällt um.

Eine der ältesten Rollenspielserien schafft es, konsequent auf der Stelle zu treten – und trotzdem noch ein bisschen Spaß zu machen.

Geht hinaus, erlebt Abenteuer!", heißt es zu Beginn des Spiels von einem Mann, den Ihre vierköpfige Party aus unerfindlichen Gründen mit Opa anspricht. Sehr präzise Anweisung, danke. Ein paar Minuten später der Szenenwechsel: Ihre Party ist nach einer unglücklichen Schifffahrt auf einer Insel gestrandet, auf der eine Frau namens Yrga haust. Die zeigt sich mächtig beeindruckt, als Sie hinter ihrem Haus ein paar faustgroße Fliegen klatschen, und erhebt Sie zum Retter der Welt. Sie sollen sechs Clans im Land vereinen, um die alles vernichtenden beldoniaschen Horden aufzuhalten. Spätestens jetzt hat die Story das Niveau eines Groschenromans erreicht: Willkommen in der absurden Welt von **Might & Magic 9**!

Die vier Helden, die Sie anfangs generieren, haben genauso wenig Persönlichkeit wie die Hintergrundgeschichte. Bewährt hat sich eine ausgewogene Mischung aus je zwei Kämpfern und Zauberern. Das sind auch vorerst die einzigen beiden Klassen. Erst im Verlauf des Spiels und nach dem Lösen vieler Quests entwickeln sich Ihre Schützlinge weiter und werden zum Priester oder Druiden, Paladin oder Gladiator befördert. Insgesamt wählen Sie später aus zwölf Berufswegen. Nervig ist das Suchspiel nach jedem Levelanstieg: Um die Fähigkeiten der Helden zu verbessern, brauchen Sie den richtigen Trainer. Die sind dummerweise im ganzen Land verstreut und irren ziellos in den Städten umher. Und weil viele Charaktere gleich aussehen (nämlich wie debil grinsende Kampftrinker), werden Sie sich durch unzählige Menschenmassen klicken



SMALLTALK Zum ersten Mal in Might & Magic: Multiple-Choice-Dialoge. Spannender wird's dadurch auch nicht.



BUH! Sie haben hoffentlich den Zauberspruch „Untote bannen" in der Stadt eingekauft. Sonst haben Sie Probleme.

müssen, bis Sie die gewünschten Personen aufspüren.

Aber Durchhaltevermögen lohnt sich, denn **Might & Magic 9** wird spannender, wenn Sie die ersten zähen 15 Stunden überstehen. Anfangs steigen Sie in eine giftgrün schimmernde Kanalisation hinab und stapfen durch triste Gänge, deren Look sich ständig wiederholt. Die komischen Pflanzen, die von der Decke herunterfallen und jodelnd auf Sie zurollen, hauen Sie tot, indem Sie hektisch auf die Maustaste hämmern. Das ist noch peinlich. Später dringen Sie in bedrohlich wirkende, verschlungen konstruierte Katakomben ein, finden Schätze am laufenden Band und kämpfen gegen Feinde, die diesen Namen auch verdienen: Geister, Skelette, Dämonen. Dann werden Sie öfters Gebrauch von der Möglichkeit machen, die „Ich klick alles tot"-Echtzeitkämpfe per Tastendruck rundenbasiert zu führen: um flächendeckende Feuerbälle richtig zu platzieren, den Heilzauber rechtzeitig zu sprechen, das Schwert im günstigen Augenblick zu schwingen. Das sind Augenblicke, in denen **Might & Magic 9** Spaß macht.

Apropos Spaß: Schön, dass die Entwickler die Fantasy-Welt mit einem Augenzwinkern inszenierten. Ein angeblich genialer Feldherr, den Sie aus einem Gefängnis befreien müssen, wird sich nach seiner Rettung erst einmal leicht lallend in die nächste Taverne verabschieden. Ein anderer Auftraggeber, von Beruf König, überreicht Ihnen einen Liebesbrief zur Überbringung. Neugierig? Doppelklicken Sie den Umschlag im Inventar und erfahren Sie, mit welchen Gedichten Sie eine Frau für immer vergraulen. Solche humoristischen Einschübe sind es, die die Fantasie anregen und **Might & Magic 9** manchmal lebendig machen. Denn ansonsten wirkt die Welt trotz der relativ leistungsfähigen Lithtech-Engine so steril und verlassen, als hätte eine Atombombe eingeschlagen: Hier mal ein Baum, da mal ein Busch und dazwischen Einöde mit vereinzelten Gruppen an Monstern, die sich bis aufs Haar gleichen. **Morrowind** und **Dungeon Siege** lachen sich eins.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
MIGHT & MAGIC 9

ENTWICKLER	ANBIETER
New World Computing	Infogrames

PREIS	TERMIN
Ca. € 45,-	25. April 2002

SPRACHE
Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 400 MHz	CPU 800 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 1.024 MB	HD: 1.100 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL | Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 | Netzwerk –
Internet –
1 Spieler pro Packung

70

Wertung	
GRAFIK	61%
SOUND	63%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	–

MEINUNG
THOMAS WEISS

Langsam überschreitet die **Might & Magic**-Serie ihr Verfallsdatum.

Unglaublich, dass denen nichts Neues einfällt: **Might & Magic 9** ist ein weiterer innovationsloser Aufguss der Rollenspielserie geworden. Das Spiel beschränkt sich wieder darauf, Unmengen an Feinden totzuklicken, Ausrüstungsgegenstände aufzusammeln, in Quests den Laufburschen zu spielen und von den erspielten Erfahrungspunkten die Charaktere aufzuwerten. Und wissen Sie was? Mir macht das immer noch Spaß! Klar, die einzigartige Magie aus den Vorgängern, insbesondere dem gelungenen Teil 7, ist verschwunden: Ich darf nicht mehr auf dem Wasser laufen, auch der Fliegen-Zauberspruch fiel dem Rotstift zum Opfer. Und gegen die direkte Konkurrenz **Morrowind** und **Dungeon Siege** wirkt **Might & Magic 9** optisch so ansprechend wie eine Tapete aus den 60ern. Aber: Das simple Hack&Slay-Spielprinzip hat den **Diablo**-Effekt und erzeugt eine Sucht, der vor allem treue Fans erliegen werden.

Das Geheimnis **der Nautilus**



SAME PROCEDURE Dinner for one ist uns ans Herz gewachsen – im Gegensatz zu den merkwürdig verschwommenen Standgrafiken von Cyro.

20.000 Meilen unter dem Meer warten Rätsel darauf, gelöst zu werden.

Hier unterscheiden sich unwesentlich voneinander, Spiele von Cryo noch weniger. In diesem Monat kullert uns aus der französischen Legebatterie **Das Geheimnis der Nautilus** entgegen. Sie werden gelangweilt sein zu lesen, dass es sich dabei erneut um ein Adventure handelt, in dessen Standgrafiken Sie sich im Kreis drehen, nach oben und unten schauen, an Rädern kurbeln und Schalter umlegen. Es tut uns auch Leid, dass wir schon wieder darüber schreiben, dass die Rätsel eigentlich relativ einfach, die Bilder aber so verwaschen sind, dass man für die Lösung wichtige Gegenstände erst durch Zufall entdeckt und aufgreifen kann. Wir kommen uns selbst vor wie in einer Endlosschleife gefangen. Aber was sollen wir tun? Irgendwer da draußen kauft diese Programme palettenweise oder schickt der Firma aufmunternde Sprüche zu – „Weiter so, das wird schon! Ihr seid auf dem richtigen Weg". So lange die Dinger erscheinen, so lange müssen wir sie testen. Besserung ist wohl auch nicht in Sicht, denn **Das Geheimnis der Nautilus** eröffnet laut Packung die Serie „Jule Verne's Meisterwerke". Also machen wir das Beste draus. Sie können ja „weglesen".

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
DAS GEHEIMNIS DER NAUTILUS

ENTWICKLER Cryo	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. € 27,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT CPU 350 MHz, 32 MB RAM, HD: 100 MB	**EMPFOHLEN** CPU 450 MHz, 64 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet – 1 Spieler pro Packung	Netzwerk –

Wertung	%
GRAFIK	49%
SOUND	51%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	46%
MEHRSPIELER	-

51

E.T. - Der Außerirdische



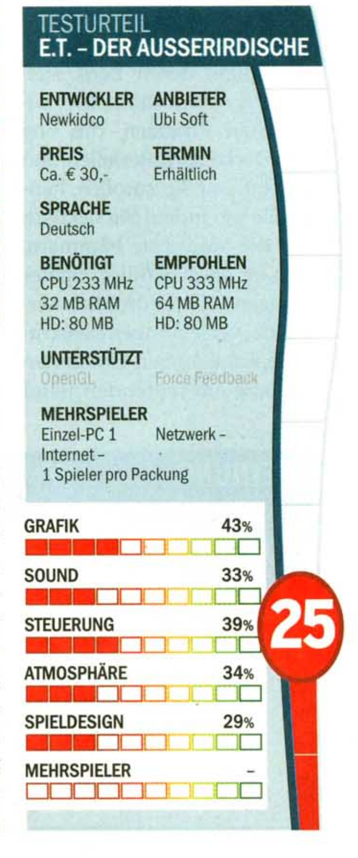
KÖPFCHEN RAUCHEN Die Tür links führt in einen Arbeitsraum, der ein Kisten-Verschiebe-Puzzle enthält.

AUSSERIRDISCH Der braune Klumpen vorne im Bild ist E.T. Mit der Maus lässt er sich im Schneckentempo vorwärts bewegen.

Der Film E.T. rührt zu Tränen, die Spiele auch. Aber aus anderen Gründen.

Nach 20 Jahren kommt der Familienfilm **E.T.** geliftet in die Kinos zurück. Für Eltern ein Anlass, in nostalgischen Gefühlen zu schwelgen. Spielehersteller dagegen wittern den Geruch von Geld und lassen ein Computerspiel auf die Menschheit los: **E.T. – der Außerirdische**. Darin steuern Sie der gestrandete Alien wie in einem Adventure mit der Maus durchs Haus der beiden Kinder Elliot und Gertie. Ihr Ziel: nach Hause telefonieren. Also sammeln Sie Sachen ein, um Kombinationsrätsel zu lösen. Süßigkeiten beispielsweise, die man laut Elliot ja immer gebrauchen kann. Oder einen Kleiderbügel. Wenn Sie genug sinnlosen Kram im Inventar liegen haben, müssen Sie in Denkspielen Köpfchen beweisen. E.T. verschiebt Kisten, baut damit Treppen und gibt ob der Anstrengung gepresste Laute von sich, als säße er gerade auf dem Klo. So spielt sich das Adventure. Die anderen beiden Ableger, das sind **E.T. – Der Weg nach Hause** (Brettspiel für zwei Spieler) und **E.T. – Die intergalaktische Mission** (Action) schaffen es, noch ein bisschen schlechter zu sein. Sparen Sie die 30 Euro, die der Hersteller pro Spiel will.

THOMAS WEISS





Games Classics
DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG
PC-CD-ROM
VOLLVERSION
bekannt aus der Werbung
PC Games
PC ACTION
01/2002
PC CD-ROM ACTION
EXPENDABLE
Rage
Österreich € 10,60 Schweiz sfr 19,50
Dänemark Dkr 84,50 Holland/Belgien/
Luxemburg € 11,40 Italien/Frankreich/
Spanien/Griechenland/Portugal € 12,50
4 145888 509996 01
Nur € 9,99
DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS
AUS DER REIHE Games Classics
DAS ORIGINAL-SPIEL
PC-CD-ROM VOLLVERSION

IHRE EXPERTEN

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MICHAEL WETZEL, Pressesprecher bei Infogrames Deutschland

PC Games: Wieso wird Geoff Crammond in den Vordergrund gestellt, wo das doch an sich eine sehr teamorientierte Branche ist?

Wetzel: „Geoff Crammand ist sozusagen der Vater der GP-Reihe. Er hat die ersten beiden Teile komplett allein entwickelt, bei GP3 stand ihm lediglich ein kleines Team zur Seite. Des weiteren dient der Name zur Unterscheidung der mittlerweile zahlreichen Formel 1-Spiele und steht klar für Qualität und absoluten Realismus."

PC Games: Warum wird in Grand Prix 4 nicht die aktuelle Saison 2002 integriert?

Wetzel: „Geoff Crammond legt absoluten Wert auf Realismus. Um dies zu gewährleisten, analysiert ein gigantischer Stab von Rennsportexperten das Fahrverhalten von jedem Wagen und dessen Fahrer auf jeder Strecke. Fährt Schuhmacher in der ersten Kurve des Hockenheimrings besonders weit innen, wird dies berücksichtigt. So eine Detailarbeit ist jedoch nur möglich, wenn die Daten einer abgeschlossenen Saison verwendet werden - alles andere wäre keine „realistische" Simulation mehr."

PC Games: Und was fährt Crammond privat?

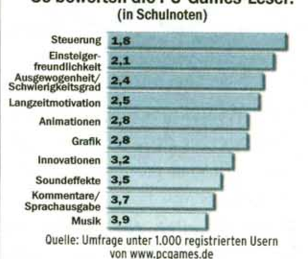
Wetzel: „Das weiß nur er selbst - er ist eher scheu, was die Öffentlichkeit betrifft. Vermutlich ein Mini mit Heckspoiler..."



Grand Prix 3

Angesichts der souveränen Siegesserie von Weltmeister Schumacher und der daraus resultierenden Spannungsarmut bietet sich das Ausweichen auf eine Formel-1-Simulation förmlich an. Hier können Sie selbst als Fan der Sauber-Männer oder als Anhänger der Silberpfeile die Saison nach Ihren Vorstellungen verlaufen lassen. Was in der Realität nicht erlaubt ist, geht natürlich bei **Grand Prix 3**: Dank zugeschalteter Fahrhilfen lotsen Sie Ihr Auto beinahe wie auf Schienen durch Schikanen und Haarnadelkurven. Bis auf die Saisondaten 2002 werden sich in **Grand Prix 4** voraussichtlich alle Wünsche der Motorsport-Fans unter den PC-Games-Lesern erfüllen: Eine Frontflügel-ersetzende, Benzin-nachfüllende Boxencrew, Flaggen-schwenkende Stewards, unterschiedliche Fahrmodelle (ein Ferrari fährt sich anders als ein Jaguar) und aufgebohrter Sound schüren die Vorfreude. Deutlich mehr Details an Fahrzeugen und Streckenrand machen die Grafik noch fotorealistischer. Geht es nach Infogrames, soll Teil 4 ab Juni auf die Pole-Position des Motorsport-Genres preschen.

So bewerten die PC-Games-Leser:
(in Schulnoten)



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PCG-Leser: Stärken und Schwächen von Grand Prix 3

+	−
1. Realistisches Fahrgefühl	1. Veraltete Saisondaten
2. Viele Setup-Möglichkeiten	2. Keine Flaggen, keine Crew etc.
3. Wettereffekte (Regen, Gischt)	3. Einheits-Fahrmodelle/-Cockpits
4. Große Auswahl an Spielmodi	4. Schwacher Motorensound
5. Force-Feedback-Effekte	5. Saison 2000 nur als Add-on

Die Meinung der PC-Games-Leser:

THORSTEN KREBS (19), Schüler, Köln
Ein gutes Formel-1-Spiel mit vielen guten Ansätzen. Allerdings waren viele dieser Innovationen schon in **Grand Prix 2** integriert oder von Konkurrenten (zum Beispiel aus dem Hause EA) besser umgesetzt worden. Schade, dass die vielen versprochenen und auch selbst nach Erscheinen noch angekündigten Features nie zu Geltung kamen.

MATTHIAS SCHMITZ (27), Student, München
Ich habe mir **Grand Prix 3** erst vor kurzem zugelegt, weil ich keine Lust mehr habe, auf den **F1 Racing Championship**-Patch zu warten. Und was soll ich sagen? Ich bin begeistert von dem Realismus - **Grand Prix 3** gehört ganz sicher noch nicht zum alten Eisen. Ich werde mir ganz sicher auch **Grand Prix 4** holen, sobald es erscheint.

KARSTEN NEUBERT (18), Azubi, Villingen
Ich finde es positiv, dass sich Geoff Crammond die Kritik zu Herzen genommen hat. Die Ankündigungen für **Grand Prix 4** klingen sehr gut. Endlich kommt Leben in die Box. Bei **Grand Prix 3** hat man immer den Eindruck, dass man sich im Rennwochenende getäuscht hat, so leer ist es da, wenn man mit dem Auto in die Box fährt.

CONNY STRECKER (31), Wiesbaden
Weil ich **Grand Prix** bereits seit der allerersten Version kaufe (damals noch auf dem Amiga), finde ich die Fahrhilfen völlig überflüssig. Am meisten stört mich an **Grand Prix 3**, dass Autos und Fahrer längst nicht mehr aktuell sind. Da hat **F1 2002** eindeutig die Nase vorn. Auch der Sound müsste einmal gründlich erneuert werden.

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	33%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
2	▼	22%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
3	▼	16%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
4	▲	8%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
5	▲	8%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Funsport	Activision
6	▲	5%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
7	▲	3%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
8	▲	2%	Rally Trophy	Motorsport	Jowood
9	▼	2%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
10	▲	1%	Rally Championship 2002	Motorsport	Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



VIDEO

DEMO

FIFA Weltmeisterschaft 2002

Wer nicht mehr warten kann, bis in Japan und Korea angepfiffen wird, braucht FIFA Weltmeisterschaft 2002. Alle anderen brauchen es nicht.

Finale der Fußballweltmeisterschaft 2002: Zwischen Deutschland und Frankreich steht es 1:1, die reguläre Spielzeit ist beinahe abgelaufen. 20-Meter-Hammer von Ballack, doch Barthez kann klären. Jetzt Ecke, das ist die Chance zum Sieg. Da kommt das Leder im hohen Bogen in den Strafraum gesegelt. Neuville setzt zum Kopfball an, doch der gegnerische Abwehrspieler ist besser postiert und befördert das Streitobjekt zu Zidane, der am Mittelkreis wartet. Direkt weiter in den Lauf von Henry gespielt, der den genialen Konter am chancenlosen Kahn vorbei ins Gehäuse schiebt – Mist. Neu laden, noch mal probieren. Denn zumindest auf dem PC-Monitor sollen sich die deutschen Kicker dieses Jahr über den WM-Titel freuen dürfen. Unsere Jungs sind ja laut Rudi Völler kein WM-Favorit, doch mit Gamepad und Tastatur können Sie die deutschen Kicker zumindest zu spielerischen Höchstleistungen treiben.

Dabei ist das Spielgefühl über weite Strecken mit dem von **FIFA 2002** identisch. Eine große Neuerung bauten die Entwickler jedoch ein: Das neue Pass-System funktioniert nun auch mit hohen Bällen. Per Richtungstasten oder Steuerkreuz bestimmen Sie, wohin Kopfbälle und Volleys geschossen werden. Je länger Sie drücken, desto stärker fällt das Abspiel oder der Torschuss aus. Dass dadurch die Möglichkeiten zur Spielgestaltung vielfältiger werden, liegt auf der Hand. Beispielsweise können Sie ein hohes Zuspiel mit der Brust stoppen und dank voller Kontrolle gezielt in den freien Raum, in den Lauf eines Mitspielers oder auf das Tor schießen. Letzteres ist häufig bei Standardsituationen der Fall. Eine sehr schöne Variante: Sie treten die Ecke zu einem Mannschaftskameraden an der Strafraumgrenze, der den Ball in der Luft stoppt und anschließend aufs Tor zimmert. Die elegan-

teste Version dabei ist natürlich, wenn das Leder kurz per Brust gestoppt, mit dem linken Knie aufgelegt und mit dem rechten Fuß abgefeuert wird. Man ist versucht, derartige technische Kabinettstücke am Fließband zu produzieren, aber spätestens im dritthöchsten Schwierigkeitsgrad (ingesamt gibt es vier) „Profi" lassen die Gegenspieler kaum Raum für derartige Aktionen. Das gilt auch für das Jonglieren des Balls. Mit der Trick-Taste können Sie ruhende Bälle aufnehmen und je nach Geschick und Klasse des Spielers eine Weile in der Luft halten. Dieses zugegeben attraktive und sehr nett anzusehende Feature ist in der Praxis aber bestenfalls etwas, um vor seinen Freunden einige Kabinettstückchen zum Besten zu geben.

In puncto Animationen macht **FIFA Weltmeisterschaft 2002** eine deutlich bessere Figur als alle bisherigen Folgen der Serie. Das liegt zum einen daran, dass zahlreiche neue Bewegungen ins Spiel integriert wurden. Bei Zweikämpfen wird beispielsweise viel mehr Körpereinsatz (Schieben, Drücken etc.) gezeigt. Zum anderen wirken die Manöver viel besser aufeinander abgestimmt, da nicht mehr jede Animation separat betrachtet, sondern situationsabhängig angepasst wird. Treffen zwei Akteure also beispielsweise in einem Kopfballduell aufeinander, entscheidet das Spiel aufgrund der Eigenschaftswerte, des Timings sowie der Position des Balls, welcher Bewegungsablauf für genau diese Szene gezeigt wird. Auch wenn das spielerisch nicht unbedingt riesige Auswirkungen hat, so dürfen Sie doch wenigstens realistischere und abwechslungsreichere Begegnungen erwarten.

In puncto Animationen macht FIFA WM 2002 eine **deutlich bessere Figur** als alle bisherigen Folgen der Serie.

Mit dem offiziellen Spiel zur Weltmeisterschaft versuchen die Entwickler vor allem, die großartige Atmosphäre eines derartigen sportlichen Highlights auf den PC zu bringen. Da merkt man ganz deutlich, dass sich die Kanadier bei der Inszenierung viel Mühe gegeben haben. Der eindringliche Soundtrack wurde mit dem Vancouver Symphonic Orchestra eingespielt und untermalt Intro sowie besondere Momente des Turniers – beispielsweise die Wiederholung des ersten Tores, das Sie in der Endrunde erzielen. Derartige Szenen präsentiert das Programm nochmals aus unterschiedlichen Kamerapositionen, zeigt Jubel-Sequenzen und vermischt Zeitlupe mit Bildern, die in normaler Geschwindigkeit ablaufen. Dazu jubelt das Publikum und wirft Papierschnipsel und -rollen von den Rängen. Gerade beim ersten Auftauchen einer solchen Szene werden Sie fasziniert auf den Monitor starren. Leider ist das Vergnügen kurz, denn schnell kennt man alle Sequenzen und bricht diese mit einem routinierten Druck auf die Escape-Taste ab. Traditionell kommentieren Wolf-Dieter „Das ist Fußball!" Poschmann und Jörg „Ein geiler Schuss!" Dahlmann in gewohnter Weise und recht souverän das Geschehen und verbreiten Binsenweisheiten. Für Auflockerung sollen Fakten und Daten zum jeweiligen Stadion oder Schlüsselspielern sorgen, was zu oft in verkrampften Gesprächen endet: Dahlmann: „Dieses Stadion wurde auf ehemaligen Reisfeldern errichtet." Poschmann: „Wirklich interessant." Äh, nein.

„Kurzes Vergnügen" ist auch die passende Beschreibung für das gesamte Spiel. Sie können die Weltmeisterschaft mit Originalteams (wobei die Gesichter sämtlicher Spieler erstmals 1:1 dem Original entsprechen) und in Originalstadien am heimischen PC erleben. Mehr ist es lei-



VOLLER EINSATZ Da wird gedrückt, gezerrt und geschoben: Bei einer Weltmeisterschaft gehen die Spieler richtig zur Sache.

ERKANNT? Die Gesichter der Spieler – hier Oliver Kahn – wurden erstmals in der Serie so detailliert gestaltet, dass man jeden Akteur problemlos erkennen kann.

WM-HELDEN Dieses Mannschaftsfoto geht in die Geschichtsbücher von FIFA Weltmeisterschaft 2002 ein: Deutschland holt den Cup!

GEMEIN GETUNNELT! Da lässt Rivaldo seinen Gegenspieler ganz schön alt aussehen.

PC CD-ROM
FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 42 lizenzierte Nationalteams
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Detaillierte Spielergesichter
- Frei konfigurierbare Steuerung
- Neues Pass-System für hohe Bälle
- Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann
- Fünf All-Star-Teams freispielbar

Zahlen & Fakten

Genre:	Fußball-Simulation
Vergleichbare Spiele:	FIFA 2002, Anstoß Action
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2002, NBA Live 2001, Tiger Woods PGA Tour 2002
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	http://de.worldcup.europe.ea.com
Website des Publishers:	http://www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	http://www.easports.com
Beste Fansite:	http://www.sportplanet.com/yourfifa
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (1,24 €/Min.), Mo.-Fr. von 13 bis 17 Uhr
Altersempfehlung lt. USK:	Keine Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	5 Stunden

Im Wettbewerb

	Anstoß Action	FIFA 2002	FIFA Weltmeisterschaft 2002
GRAFIK	**67**	**87**	**89**
Detailreichtum Spielwelt	73	89	89
Detailreichtum Objekte	62	92	92
Vielfalt der Spielwelt	61	75	69
Animation der Objekte	67	91	92
Effekte	72	89	89
SOUND	**70**	**88**	**88**
Musik	56	85	86
Soundeffekte	81	91	92
Stimmen/Kommentar	73	78	76
STEUERUNG	**74**	**87**	**88**
Bedienungskomfort/Navigation	78	79	80
Präzision der Steuerung	71	93	93
Übersichtlichkeit/Perspektive	72	89	89
ATMOSPHÄRE	**70**	**87**	**88**
Spannung/Überraschungen	51	77	82
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	81	84	84
Story/Dialoge/Kommentare	62	67	71
Inszenierung	59	90	92
SPIELDESIGN	**67**	**80**	**76**
Komplexität/Spieltiefe	76	71	71
Einsteigerfreundlichkeit	81	85	65
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	50	87	82
Verhalten der Computergegner	60	84	85
Innovation	70	85	65
MEHRSPIELERMODUS	**80**	**91**	**81**
Abwechslung der Spielmodi	84	89	84
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	81	92	92
Einstellungsmöglichkeiten	65	91	71
TEST-AUSGABE:	PCG 07/01	PCG 12/01	PCG 06/02
WERTUNG:	**73**	**88**	**85**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele – Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Gut modellierte Figuren
- ⊕ Realistische Animationen
- ⊕ Keine übertriebenen Glanzeffekte auf Spielerköpfen mehr

Sound
- ⊕ Ergreifender, orchestraler Soundtrack
- ⊕ Vertraute Fangesänge
- ⊖ Kommentare sind teilweise unpassend und wiederholen sich oft

Steuerung
- ⊕ Neues Pass-System jetzt auch für hohe Bälle
- ⊕ Frei konfigurierbar

Atmosphäre
- ⊕ Hervorragend inszenierte Zwischensequenzen in Spielgrafik
- ⊕ Beeindruckende Kulisse mit dynamischen Reaktionen des Publikums
- ⊕ Hoher Wiedererkennungswert der Spieler

Spieldesign
- ⊕ Fünf neue Teams freispielbar
- ⊕ Ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- ⊖ Kein Trainingsmodus
- ⊖ Zu wenige Spielmodi (nur Freundschaftsspiel und WM-Turnier)

Mehrspielermodus
- ⊕ Bis zu vier Spieler an einem PC
- ⊕ Spielpartnersuche für Internet-Partien durch integrierte Software
- ⊖ Keine eigenen Turniere möglich

Motivationskurve





1 Das dünn besetzte Hauptmenü verheißt nichts Gutes, immerhin machen die ersten WM-Spiele Laune.



2 Schöne Spielzüge dank neuer Steuerung, Tore werden mit großartigen Zwischensequenzen belohnt.



3 Was bleibt nach dem ersten WM-Titel? Höherer Schwierigkeitsgrad oder ein anderes Team – zu wenig.



4 Der Mehrspielermodus von **FIFA 2002** ist besser, so dass **FIFA WM 2002** nun von der Festplatte fliegt.

Leistungs-Check

FIFA Weltmeisterschaft 2002 läuft auch problemlos auf älteren Systemen. Wenn Sie die Spiele-Performance erhöhen möchten, muss die Auflösung verringert und die „volle Installation" gewählt werden. Das verkürzt die Ladezeiten merklich. Die Render-Einstellungen sind eine weitere effiziente Möglichkeit, ein starkes Ruckeln zu verhindern. Unter Windows XP kann es zu Problemen in der Grafikdarstellung kommen. Achten Sie daher darauf, dass Sie nur die aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte benutzen.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal


ERGREIFEND Die Inszenierung der besonderen Momente gehört zu den Schokoladenseiten von FIFA WM 2002 – Atmosphäre pur.

GLEICH KLINGELT'S! Wenn Starspieler wie Jancker so frei zum Schuss kommen, schlägt es immer im Kasten ein.

der nicht. Ein Trainingsmodus? Gibt es nicht. Die Möglichkeit, eigene Turniere im Einzel- oder Mehrspielermodus auszutragen? Nö. Historische Finalpartien zum Nachspielen wie in **FIFA World Cup 98**? Von wegen. Kurz: Der Funktionsumfang von **FIFA 2002** wird bei weitem nicht erreicht. Immerhin kann man durch den Gewinn des Weltmeistertitels einige neue Teams freischalten (All-Star-Teams aus Europa, Südamerika etc.), die für Freundschaftspartien verfügbar sind. Das ist insgesamt recht wenig und wirft die berechtigte Frage in den Raum, warum die Weltmeisterschaft nicht als Add-on zu **FIFA 2002** erscheint. Laut Projektleiter Nick Wlodyka, der bei EA Sports für die FIFA-Produkte zuständig ist, sind beide Titel parallel und unabhängig voneinander entwickelt worden, so dass es aufgrund von daraus resultierenden Inkompatibilitäten nicht möglich sei, die Spiele programmtechnisch unter einen Hut zu bekommen. Besitzer von **FIFA 2002** sollten sich den Kauf genau überlegen, da der indirekte Vorgänger das bessere Produkt ist und **FIFA 2003** im Herbst kommt. GEORG VALTIN

Kampf um die Lufthoheit

Dank der vollen Kontrolle über hohe Bälle lassen sich mit ansehnliche Spielzüge produzieren und herrliche Tore erzielen. Hier ein Beispiel dafür, wie Sie das neue Feature einsetzen.



Da unser Akteur bei der Flanke nicht angegriffen wird, haben wir alle Zeit der Welt, um das Zuspiel ganz genau auf den Stürmer im Strafraum zu platzieren. Das erfordert einige Übung, damit die Länge der Flanke stimmt..



Wie aus dem Lehrbuch: Oliver Neuville bringt seinen Körper zwischen Gegenspieler und Ball, stoppt das Leder elegant mit der Brust ...

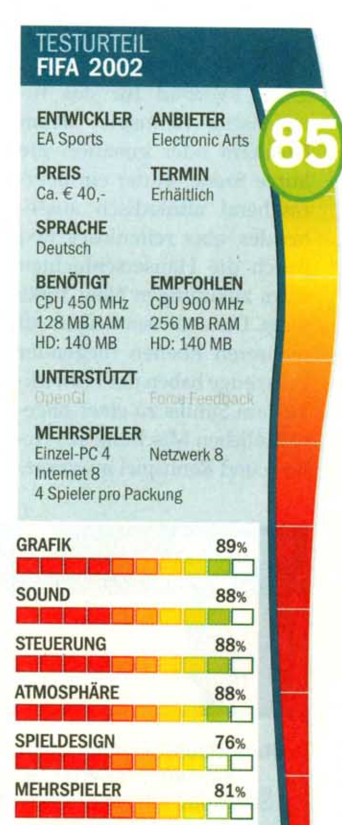
... dreht sich und hämmert den Ball direkt aus der Luft auf den Kasten. Der Keeper hat bei dem platzierten Schuss nicht den Hauch einer Chance.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Die Weltmeisterschaft dauert vier Wochen, **FIFA WM 2002** macht höchstens halb so lang Spaß.

FIFA Weltmeisterschaft 2002 ist ein sehr kurzes Vergnügen: Ich werde auf dem Schwierigkeitsgrad meiner Wahl nach sieben Partien Weltmeister, freue mich über den Jubel, die eindrucksvolle Musik und gut gemachte Zwischensequenzen. Doch dann habe ich eigentlich schon alles gesehen, so etwas wie Dauermotivation gibt es nicht. Die spielerischen Neuerungen sind nett anzuschauen und bieten ein paar zusätzliche taktische Möglichkeiten. Realistische Animationen und detaillierte Originalgesichter reißen mich nicht wirklich vom Hocker, zumal in der übersichtlichen Turm-Kameraperspektive kaum etwas davon zu sehen ist. Bei aller Meckerei muss man aber einräumen, dass Electronic Arts' neue Simulation rein spielerisch **FIFA 2002** übertrifft. Allerdings bleiben in Sachen Funktionsumfang so ziemlich alle Wünsche offen. Für ein Vollpreisprodukt bietet **FIFA WM 2002** zu wenig. Immerhin dürfen sich Fans mit der Tatsache trösten, dass sämtliche neuen Features auch in **FIFA 2003** auftauchen werden.



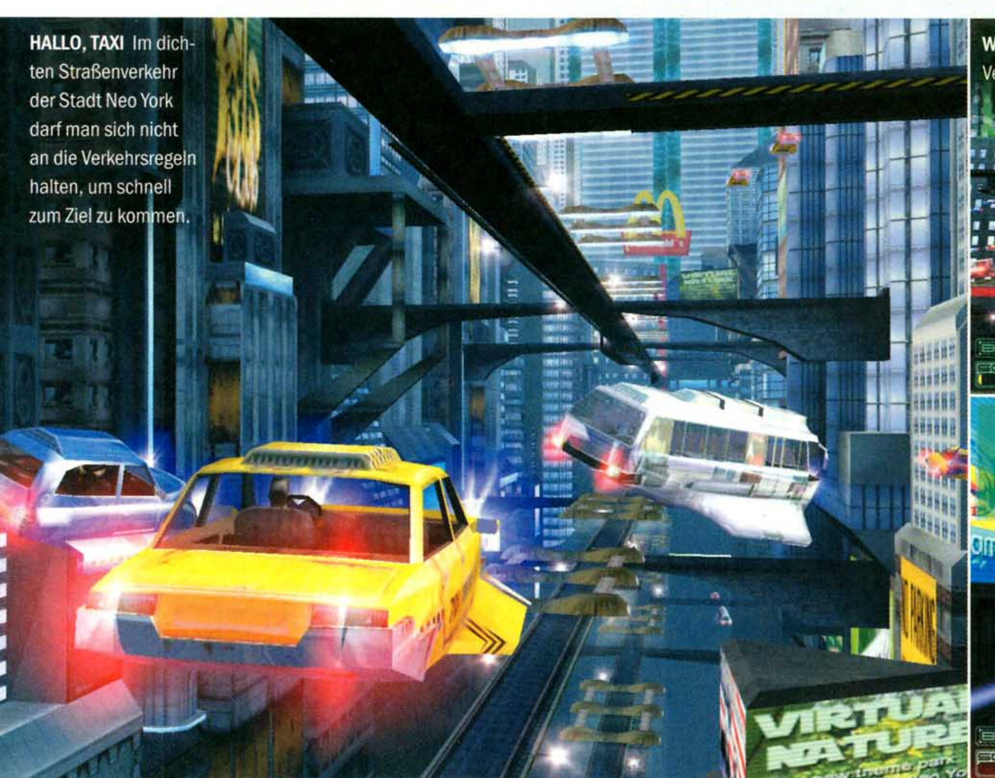
TESTURTEIL
FIFA 2002

85

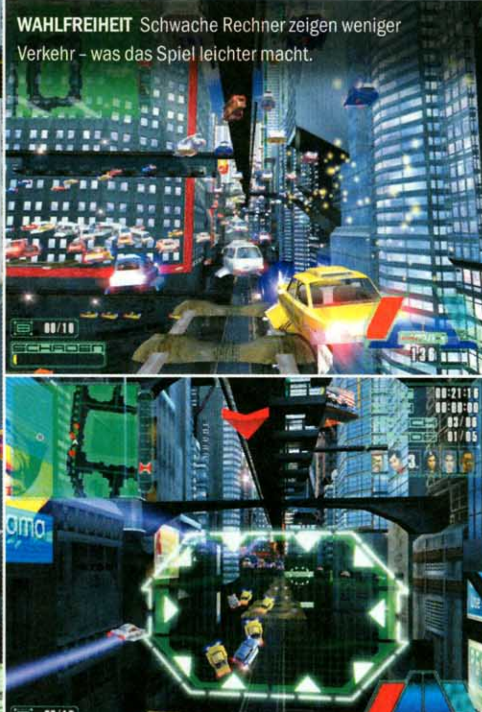
ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 450 MHz, 128 MB RAM, HD: 140 MB
EMPFOHLEN CPU 900 MHz, 256 MB RAM, HD: 140 MB
UNTERSTÜTZT OpenGl, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 8, Internet 8, 4 Spieler pro Packung

Kategorie	Wertung
GRAFIK	89%
SOUND	88%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	81%

Beam Breakers



HALLO, TAXI Im dichten Straßenverkehr der Stadt Neo York darf man sich nicht an die Verkehrsregeln halten, um schnell zum Ziel zu kommen.



WAHLFREIHEIT Schwache Rechner zeigen weniger Verkehr – was das Spiel leichter macht.

KONTROLLSTATION Weit verstreute Kontrollstationen sorgen dafür, dass das Finden von Abkürzungen kaum möglich ist.

Eine einzige, sehr kurze Szene aus einem Kinofilm **stand bei diesem ungewöhnlichen Rennspiel Pate.**

Der Kinofilm **Das fünfte Element** war das Vorbild für das futuristische Rennspiel **Beam Breakers** oder genauer: die kurze Szene, in der ein überraschend altmodisch aussehendes, aber reifenloses Taxi durch die Häuserschluchten eines zukünftigen New Yorks fliegt. Die endlosen Reihen auf mehreren Ebenen fliegender Fahrzeuge haben das Entwicklerteam Similis zu einer ungewöhnlichen Mischung aus Action- und Rennspiel inspiriert.

Man beginnt als Pizzafahrer, der unter Einsatz einer On-Board-Pizzakanone Pizzen in die Wohnungen der Besteller schießt. Bald schon darf man mit seinem „Wagen" konkurrierende Restaurants zerstören, Fahrzeuge stehlen und Gauner verfolgen. Wer eine der 57 Missionen innerhalb des Zeitlimits schafft, erhält als Lohn Autozubehör oder gar einen neuen der insgesamt 30 Wagen. **Beam Breakers** hat natürlich auch echte Rennen zu bieten. Fünf Klassenmeisterschaften mit insgesamt 30 Rennen geben dem Spieler reichlich Gelegenheit, sein fliegerisches Können zu beweisen. In Rundkursen werden jeweils mehrere Gebäudeblocks umkreist, ein System von Kontrollpunkten auf unterschiedlichsten Höhen bildet dabei die Strecke. Mithilfe einer Maus wäre der Flug sehr einfach, leider wird aber nur die Tastatur als effizientes Eingabegerät unterstützt, was **Beam Breakers** unnötig schwierig macht.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
BEAM BREAKERS

ENTWICKLER Similis
ANBIETER Fishtank Int.

PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 16. Mai 2002

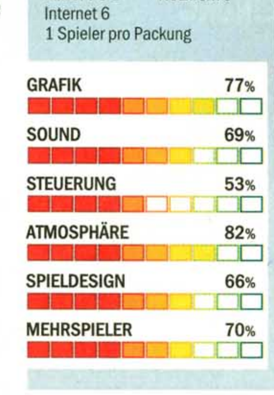
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU 400 MHz	CPU 750 MHz
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 507 MB	HD: 507 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 Netzwerk 6
Internet 6
1 Spieler pro Packung

76



MEINUNG
HARALD WAGNER

Ohne Maussteuerung bleibt ein nennenswerter Teil Spielspaß auf der Strecke.

Beam Breakers ist ein ausgesprochen schnelles Rennspiel, das aufgrund der abwechslungsreichen und witzigen Missionen, aber auch dank des gut fühlbaren Fahrverhaltens jede Menge Spaß macht – sofern man denn mit der Tastatur gut befreundet ist. Gerade für dieses Spiel würde sich eine Maussteuerung anbieten, aber leider haben die Entwickler darauf ebenso verzichtet wie auf eine sinnvoll umgesetzte Lenkrad- oder Joystick-Unterstützung. So bleibt ein nennenswerter Teil des möglichen Spielspaßes auf der Strecke, immerhin aber entschädigen stimmungsvolle Grafiken das Auge. Der dichte Straßenverkehr, der dem Spiel erst sein Leben einhaucht, kostet erfreulich wenig Rechenzeit, so dass auch schmalbrüstige PCs die vielen hundert unbeteiligten Fahrzeuge darstellen können.

Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver



KÖNIGSKLASSE Lediglich vier Fahrzeuge starten in einem Rennen. Harte Positionskämpfe gibt es dennoch zu genießen.

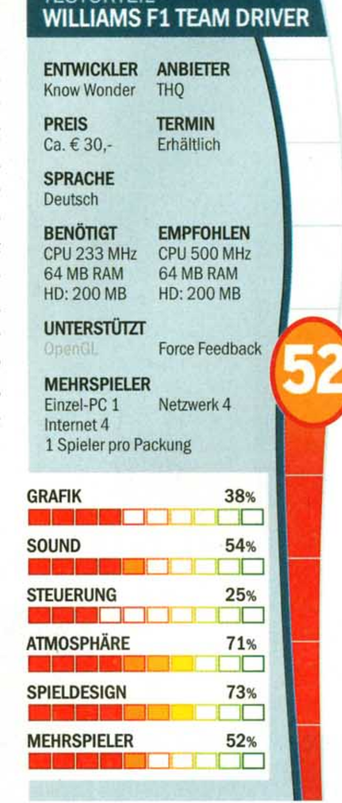


UNAUSGEGOREN Die Fahrzeuge der Formel 1600 leiden unter den viel zu dünnen Reifen, die die Motorkraft kaum auf die Piste bringen.

KEIN KINDERKRAM Selbst die Kart-Rennen werden in Williams F1 aggressiv und halsbrecherisch schnell gefahren.

Ein Rennspiel unter dem Namen Hot Wheels kann doch eigentlich nur Kinderkram sein. Weit gefehlt.

Bei **Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver** handelt es sich nämlich um eine ernst zu nehmende Kart-, Formel-1600-, Formel-3- und Formel-1-Simulation. Jedenfalls wäre es vor rund fünf Jahren eine solche gewesen, im Jahr 2002 ist es nur ein überraschend schwieriges Rennspiel. 14 realitätsnahe Strecken stehen dem Rennfahrer zur Verfügung, auf denen er Schritt für Schritt in das Beherrschen und das Setup der Fahrzeuge eingeführt wird. Während beim Kart nur Lenkung und Bremsen den persönlichen Vorlieben angepasst werden, kommen in der Formel 1600 die Federung und in der Formel 3 die Flügel hinzu. In der Formel 1 schließlich müssen Sie sich mit der Übersetzung aller sechs Gänge auseinander setzen. Die Grafik erinnert mit ihren riesigen Pixeln und den wenigen Details an Zeiten, als Grafikkarten einfach noch nicht anders konnten – die Steuerung hingegen an die gleiche Zeit, als Spieledesigner noch nicht wussten, dass unvermeidlich schleudernde Autos keineswegs realistisch sind. Jeder Kontakt mit dem Kiesbett und jeder harte Lenkradeinschlag führt zum Abflug des Wagens; wobei vor allem Letzteres bei Tastatursteuerung unvermeidlich ist. Extrem vorsichtiges und damit langsames Fahren ist daher angesagt. Als Alternative stehen Lenkrad und Maus zur Verfügung, doch vermitteln diese noch weniger Fahrgefühl als das Keyboard. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
WILLIAMS F1 TEAM DRIVER

ENTWICKLER Know Wonder
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT CPU 233 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB
EMPFOHLEN CPU 500 MHz, 64 MB RAM, HD: 200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 4, Internet 4, 1 Spieler pro Packung

52

GRAFIK	38%
SOUND	54%
STEUERUNG	25%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	52%

MEINUNG
HARALD WAGNER



Leider ist das Verhalten der simulierten Fahrzeuge viel zu instabil.

Wer Zeit in das Beherrschen eines Rennspiels investieren möchte, liegt bei **Hot Wheels Williams F1 Team: Team Driver** nicht wirklich falsch. Mittels der vier Klassen wird man langsam in das Thema Fahren und Fahrzeugabstimmung eingeführt, mit dem Frage-Antwort-Spiel zwischen Spieler und Mechaniker, wodurch auch technische Laien ein brauchbares Setup erzeugen können, ist THQ sogar eine echte Innovation gelungen. Leider ist das Verhalten der simulierten Fahrzeuge viel zu instabil: Da man nicht wirklich im Cockpit sitzt und das Ausbrechen seinen Wagens „fühlt", bewegt man das Fahrzeug ständig jenseits seiner technischen Grenzen und fliegt viel zu oft von der Strecke. Mit jeder aktuellen Formel-1-Simulation ist man da besser beraten.

Erschaffe Dein Traumhotel

BAUE

das beste Haus am Platz, in mehr als 20 Städten rund um die Welt, aus mehr als 15 Grundtypen, vom einfachen Landhotel bis zum luxuriösen Grandhotel

GESTALTE

Die perfekte Einrichtung, von Empfangshalle, Bar & Restaurant bis hin zu Pool und Fitnessclub. Plane die Gästezimmer und Suiten mit allen Details, über das Design von Boden, Decke, Wänden, Ausstattung und Mobiliar.

BEOBACHTE

Das Leben Deiner Gäste auf Schritt und Tritt, und reagiere auf Ihre individuellen Wünsche und Bedürfnisse. Gefallen die Zimmer? Stimmt das Freizeitangebot? Schmeckt das Essen? Denn nur zufriedene Gäste kommen wieder.

MANAGE

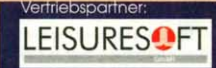
Deinen Erfolg durch Selbstgestaltete Werbekampagnen. Achte auf die Qualität und Zufriedenheit Deines Personals und sorge für Top-Service am Gast. Erwirtschafte Gewinne und expandiere vom ersten Hotel zum weltweiten Hotelkonzern.

LEBE

Deinen Traum vom perfekten Hotel in den faszinierendsten Metropolen dieser Welt.



Vertriebspartner:

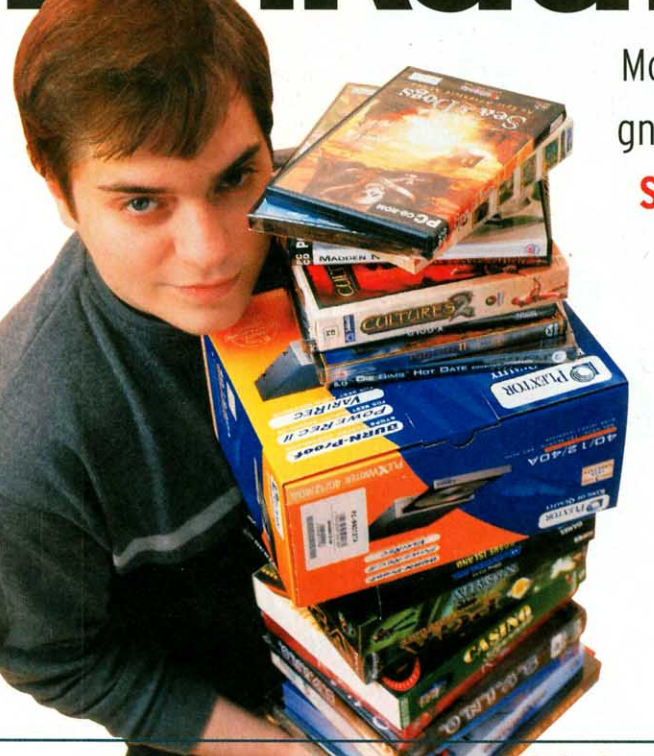




www.hotelgigant.com

TOKYO WIEN MILANO SYDNEY

Einkaufsführer





Monat für Monat ein exklusives Schmöker-Vergnügen in PC Games: **Deutschlands große PC-Spiele-Marktübersicht.** Damit werden Preis- und Wertungsvergleiche zum Kinderspiel.

So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

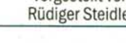
Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle





Battle Realms
Asia-Wochen im Echtzeit-Lager: C&C-Designer Ed Del Castillo stürmt mit vielen neuen Ideen souverän an die Spitze der Strategiecharts. Einfach zu erlernen, aber hart zu meistern – für Profis.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 30,- | **88**

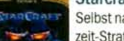
Empire Earth
Ein gigantischer Technologiebaum, Hunderte Einheiten, Gebäude und Dutzende Missionen erzählen die Geschichte der Menschheit und ihrer Kriege. Mehr Echtzeit-Strategie fürs Geld gibt's nicht.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**



Age of Empires 2: Age of Kings
Trotz fortgeschrittenen Alters und angestaubter 2D-Grafik gehört das Meisterwerk immer noch zu den beliebtesten Genrevertretern. Tolles Ritter-Szenario, komplexe Technik-Struktur.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



Starcraft
Selbst nach vier Jahren gibt es kein Echtzeit-Strategiespiel, das Blizzards SciFi-Epos im Mehrspielermodus den Rang ablaufen könnte. Im Battle.net trifft sich die eingeschworene Fangemeinde.
Ausgabe: 06/98 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 10,- | **84**





Mech Commander 2
Als Kampfroboter-Kommandeur kümmern Sie sich nicht um Basis oder Ressourcen, sondern ziehen in den Kampf. Die Kampagne motiviert durch Rollenspiel-Anleihen und Zwischensequenzen.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder



Black & White
Das Spiel, über das 2001 alle redeten: Peter Molyneux beamt Sie auf fünf Inseln, wo Sie eine Kreatur großziehen, Quests lösen und über rivalisierende Stämme herfallen. Top-3D-Grafik!
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- | **92**

Die Sims
Rekordhalter in Sachen Add-ons: Das mittlerweile vierte (Test in dieser Ausgabe) schickt Ihre Sims in den wohlverdienten Urlaub. Aber auch dort wird geflirtet, gezickt und hintergangen ...
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**



Wiggles
Schneewittchen würde die Schamesröte ins Gesicht steigen, würde sie ahnen, was diese Wichtel unter der Erde treiben: witziges, aber hardwarehungriges 3D-Aufbauspiel mit vielen Quests.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **89**





Startopia
Die Ähnlichkeit zu Dungeon Keeper 1 + 2 kommt nicht von ungefähr (gleiche Entwickler): Auf Ihrer 3D-Raumstation beherbergen Sie Aliens, lassen forschen und machen Störenfriede dingfest.
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**



Die Siedler 4
Wer viel Geld in die beiden Add-ons investiert hat, ärgert sich: Seit kurzem gibt's alles in einem Paket (Gold Edition). Bewährtes Spielprinzip, liebevolle Grafik, kampflastiger als die Vorgänger.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

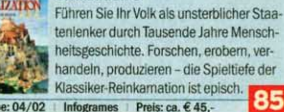
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle



Civilization 3
Führen Sie Ihr Volk als unsterblicher Staatenlenker durch Tausende Jahre Menschheitsgeschichte. Forschen, erobern, verhandeln, produzieren – die Spieltiefe der Klassiker-Reinkarnation ist episch.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**





Etherlords
Der Schönling unter den Runden-Strategietiteln glänzt nicht nur mit prächtiger 3D-Grafik, sondern auch mit ausgefeiltem Kampfsystem, das den Kartengefechten von Magic: The Gathering ähnelt.
Ausgabe: 01/02 | Fishtank Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**

Civ: Call to Power 2
Auch mit dem Erscheinen von Civ 3 hat Call to Power 2 seinen Reiz nicht verloren. Nicht ganz so ausgefeilt, dafür sehr schöne Szenarien, gute Bedienung und nicht zuletzt zum Budget-Preis zu haben.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**



NEUZUGANG

Heroes of Might & Magic 4
Wer die Uralt-Optik ignoriert und sich in die komplexe Thematik einarbeitet, wird mit Civilization-verdächtiger Spieltiefe und langem Spielspaß belohnt. Zum Reinschnuppern tut's der Budget-Vorgänger.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**



Combat Mission
Altbackene Grafik, komplexe Materie, dickes Handbuch, keine Kampagnen und trotzdem ein tolles Spiel. Experten freuen sich über das Kampfsystem, das Gefechte im Zweiten Weltkrieg simuliert.
Ausgabe: 01/02 | CDV | Preis: ca. € 35,- | **72**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder



Die Gilde
Tango korrupti im Deutschland des 15. Jahrhunderts: Wer anschwärzt und besticht, steigt vom gewöhnlichen Schreiner oder Kleriker zum mächtigen Politiker auf. Umfangreicher Patch auf Heft-CD!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**



Fußballmanager 2002
Bayern, Leverkusen, Schalke: Hier trainieren und managen Sie die Bundesliga-Stars. Und nur hier werden Sie mit Köln Meister oder holen Ballack nach St. Pauli. Auch für Einsteiger geeignet!
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**



Patrizier 2
Billig einkaufen, teuer verkaufen – wenn's denn so einfach wäre: derzeit umfangreichste Handelssimulation mit übersichtlicher Iso-Grafik. Seit kurzem inklusive Zusatz-CD erhältlich.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **85**



Tropico
Freie Wahlen? Ach nö, da könnt man ja die Quittung für die verseuchten Strände, die hohen Steuern und die Arbeitslosigkeit bekommen. Dann doch lieber einen auf Diktator machen ...
Ausgabe: 06/01 | Take 2 | Preis: ca. € 25,- | **84**





Anstoß 3
Eldorado für Fußballmanager-Fans mit Genre-Vorkenntnissen: enorme Spieltiefe, Flut an Einstellungsmöglichkeiten, nüchterne Oberfläche. Kann mit Anstoß Action kombiniert werden!
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **81**



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Eigentlich ist **Commandos 2** nichts weiter als **Mikado**: Anfangs scheint das Netzwerk der Gegner undurchdringbar, aber mit Geduld, richtigem Timing und Augenmaß löst Ihre Kommandotruppe das auf.

Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,- | **90**



Desperados
Vom Vorbild **Commandos** setzt sich das Spiel aus deutscher Produktion vor allem durch sein genial umgesetztes Western-Szenario und neue Ideen wie im Voraus koordinierte Team-Gefechte ab.

Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **87**



Commandos
Mit **Commandos** riefen die Pyro Studios ein neues Genre ins Leben. Sie führen eine Spezialeinheit in Echtzeit durch Sabotage-missionen: Schleichen statt Schießen. Erst denken, dann handeln.

Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- | **81**



Fallout Tactics
Die tolle Atmosphäre der Rollenspiel-Vorlage haben die Entwickler zwar gerettet, aber die selbst nach diversen Patches noch unzureichende Gegner-KI macht die SciFi-Schießereien zu simpel.

Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 25,- | **79**



Star Trek: Away Team
Zieht zwar abgesehen von den abwechslungsreicheren Missionen im Vergleich mit dem Vorbild **Commandos** den Kürzeren, **Star Trek**-Fans freuen sich aber über die gekonnt umgesetzte Atmosphäre.

Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **79**

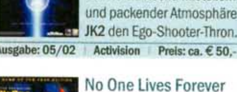


ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Innerhalb weniger Tage stürmte unser Spiel des Monats April auf Platz 1 der Verkaufs-Charts. Zu Recht: Mit tollem Leveldesign und packender Atmosphäre erklimmt **JK2** den Ego-Shooter-Thron.



Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever
Schon knapp zwei Jahre alt, aber immer noch ein Knüller. Der Sixties-Agenten-Thriller um die mondäne Cate Archer soll noch in diesem Jahr in einem zweiten Teil fortgesetzt werden. Jetzt als Classic!

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- | **88**



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Spielberg konnte es nicht besser: In EAs Ego-Shooter erleben Sie den Zweiten Weltkrieg ähnlich dramatisch und realistisch wie im Kinofilm **Der Soldat James Ryan**. Nichts für zarte Gemüter.

Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



Return to Castle Wolfenstein (dt.)
Der puristische Weltkriegs-Shooter setzt weniger auf historische Fakten, sondern bedient sich eines Fantasy-Zombie-Szenarios. Eignet sich besonders gut für Multiplayer-Spiele im Internet.

Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **86**



Aliens vs. Predator 2
Hervorragende Umsetzung der Film-Lizenzen **Alien** und **Predator**. In drei Kampagnen spielen Sie als menschlicher Soldat, außerirdisches Monster oder listenreicher Alien-Mutant. Klasse Atmosphäre.

Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **85**



ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Operation Flashpoint
Bringt auf bisher unerreichte Weise Taktik- und Actionspiel-Elemente zusammen. Gibt's jetzt als **Gold Edition** mit Add-on. Ein zweites Add-on mit dem Titel **Revolution** ist in Vorbereitung.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- | **89**

Project I.G.I.
Der Schwierigkeitsgrad war für Ego-Shooter-Fans anfangs ein Schock. Aber wenn man sich richtig „reinfuchst", macht's einen Heidenspaß. Der Nachfolger **I.G.I. 2** soll noch im Sommer erscheinen.

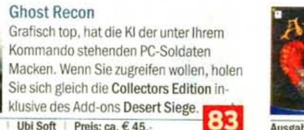
Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **88**





Counter-Strike 1.3
Der Team-Taktik-Shooter gilt als das weltweit am meisten gespielte Multiplayer-Spiel. Derzeit wartet die Fan-Gemeinde auf die Version 1.4. Die Einzelspieler-Variante soll im Sommer erscheinen.

Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **84**



Ghost Recon
Grafisch top, hat die KI der unter Ihrem Kommando stehenden PC-Soldaten Macken. Wenn Sie zugreifen wollen, holen Sie sich gleich die **Collectors Edition** inklusive des Add-ons **Desert Siege**.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **83**

Tribes 2
Das für bis zu 64 Spieler ausgelegte Teamspiel ist ein reines Netzwerk- oder Internet-Vergnügen. Charakterklassen und Fahrzeuge geben dem Taktik-Shooter den richtigen Pfiff.

Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß





Deus Ex
Im Frühling 2003 soll's ihn geben, den Nachfolger zum wegweisenden Action-Adventure. Spielen Sie bis dahin doch noch mal den genialen Vorgänger durch! Gibt ja genügend Lösungswege.

Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **89**

System Shock 2
Nicht umsonst gehört **System Shock** (Jahrgang 1994) zu den Kultklassikern im Genre. Der Nachfolger erfindet im Gegensatz zu Teil 1 das Rad zwar nicht neu, macht aber genauso viel Spaß.

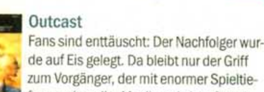
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **89**

Evil Twin
Würden **American McGee's Alice** und **Evil Twin** darum streiten, wer das abgedrehtere Szenario hat, müsste **Alice** knapp den Kürzeren ziehen. Aber: Liebhaber skurriler Jump & Runs kaufen beide Spiele.

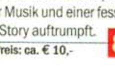
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **88**

American McGee's Alice
Wenn Sie **Alice** spielen, wird sich Ihr Gesicht so verziehen wie das der Grinsekatze: Sie haben es hier nämlich mit einem verflixt guten Actionspiel zu tun. Gibt's – anders als **Evil Twin** – schon für lau.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **87**



Outcast
Fans sind enttäuscht: Der Nachfolger wurde auf Eis gelegt. Da bleibt nur der Griff zum Vorgänger, der mit enormer Spieltiefe, wundervoller Musik und einer fesselnden Abenteuer-Story auftrumpft.

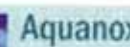


Ausgabe: 08/99 | Infogrames | Preis: ca. € 10,- | **84**



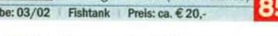
ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß



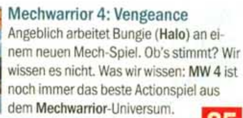
Aquanox
Dieses Unterwasser-Actionspiel taucht was. Eignet sich wegen der Grafikpracht gut zum Angeben vor staunenden Freunden. Das Beste: **Aquanox** gibt es bereits als Budget-Version (ohne Patches).

Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,- | **85**



Mechwarrior 4: Vengeance
Angeblich arbeitet Bungie (**Halo**) an einem neuen Mech-Spiel. Ob's stimmt? Wir wissen es nicht. Was wir wissen: **MW 4** ist noch immer das beste Actionspiel aus dem **Mechwarrior**-Universum.

Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**



Starlancer
Was hat **Starlancer** mit **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** gemeinsam? Alle drei gibt es in der Compilation **Microsoft Action Pack**. Wer da nicht zugreift, verpasst das **Wing Commander**-Erbe.

Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **84**

Crimson Skies
Was hat **Crimson Skies** mit **Starlancer** und **Metal Gear Solid** gemeinsam? Okay, die Antwort kennen Sie. Jedenfalls ist der Mix aus Flug-Sim und Action-Adventure derzeit einzigartig – zugreifen!

Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **83**

X: Beyond the Frontier
Für alle, denen **I-War 2** zu schwer ist: Mit **X: Beyond the Frontier** dürfen Sie Weltraumschlachten schlagen, handeln und eine tiefgründige Story verfolgen. Ein Nachfolger wird derzeit entwickelt.

Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Seit Jahren das erste Spiel seiner Art, aber niemand merkte es: Eine filmreife Hintergrundgeschichte lässt den Spieler dieser militärischen Flugsimulation mit den Spielfiguren mitfühlen.

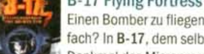
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- | **88**





Comanche 4
Um glatte 20 Euro ist der Preis der Hubschraubersimulation innerhalb eines einzigen Monats gefallen. Ob wir im Sommer noch Geld dazubekommen, wenn wir die explosive Action genießen?

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **83**



B-17 Flying Fortress 2
Einen Bomber zu fliegen, ist Ihnen zu einfach? In **B-17**, dem selbst gesetzten Denkmal des Microprose-Flugsimulationsteams, können Sie die Aufgaben der gesamten Crew übernehmen.

Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Der Zahn der Zeit nagt: Vor drei Jahren war **Panzer Elite** noch neu und spektakulär, heute ist es nur noch spannend und anspruchsvoll. Die Special Edition glänzt mit guten Missionen und Editoren.

Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- | **80**



IL-2 Sturmovik
Die perfekte Simulation: Jeder Windstoß wird simuliert, jedes Blinken auf dem blanken Stahl. Spielerisch wird weniger geboten – bei Spannung, Interaktion und Story herrscht Fehlanzeige.

Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Daniel Kreiss

Rayman 2: The Great Escape
Piraten wollen die Weltherrschaft erringen. Ein Knuddelheld geht dagegen an, indem er halsbrecherisch durch Gebirge turnt und mit Pulverfässern schmeißt. Comicspaß ohne Grenzen.

Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Flippertische in Bistros sind out – PC-Flipper im Ego-Shooter-Look sind in: Hier steckt hinter der Grafik **Unreal**-Technik. Die Ballphysik ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig.

Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Treffer, versenkt! Der schnelle Spaß steht obenan, wenn Sie mit Katapulten rundenweise ganze Festungen in Schutt und Asche legen. Gegeneinander ist es die Krönung!

Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- | **78**



Sheep, Dog 'n' Wolf
Sie jagen und hauen sich bis zum Abwinken – wer hätte gedacht, dass aus den Prügeleien der Looney Tunes einmal ein richtig anspruchsvolles Spiel für schnelle Denker werden würde?

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **78**

Star Monkey
Wozu denn Schnickschnack? Ballern, Extras aufsammeln, Gegnern ausweichen – mit nur drei Elementen erzeugt **Star Monkey** einen Höllenspaß in prächtiger Grafik.

Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- | **75**



ABENTEUER
ADVENTURES



vorgestellt von Daniel Kreiss



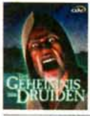
Die Flucht von Monkey Island
Andeutungen in den Dialogen veranlassen manchen Leser, über einen fünften Teil der witzig-genialen Adventure-Serie zu spekulieren. Der ist aber leider nicht angekündigt.

Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



Grim Fandango
Schräger und bissiger noch als alle **Monkey Islands**, gilt dieses 3D-Adventure vielen als die wahre Referenz. Einsame Klasse: die deutsche Version der Totenwelt-Saga.

Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **81**



Das Geheimnis der Druiden
Ein Adventure, das weniger zu Comedy tendiert und dennoch Spaß macht. Seine mystische Story wird stündlich spannender; die Rätsel bringen das Hirn auf Touren.

Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 45,- | **78**



Monkey Island 3
Ein Spiel von 1998 in den Top Five? Falsch liegt, wer das auf schlechte Konkurrenz schiebt. Das 2D-Adventure ist ein Klassiker, ein Meisterwerk – und saulustig zudem.

Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **78**



Gabriel Knight 3
Als so etwas wie ein Prototyp unter den Adventures in 3D hat **Gabriel Knight 3** Mängel bei der Bedienung. Unberührt bleiben davon die tollen Rätsel und die grandiose Geschichte.

Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **72**



ABENTEUER – ROLLENSPIELE



vorgestellt von Jochen Gebauer

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
An der Spitze könnte es eng werden: **Morrowind** und **Neverwinter Nights** brennen darauf, **BG 2** zu übertrumpfen. Noch sind Spieltiefe und Langzeitmotivation des AD&D-Rollenspiels ungeschlagen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **91**



Gothic
Der Nachfolger des deutschen Rollenspiel-Hits soll bereits im Oktober in den Läden stehen. Abenteurer, die eine detaillierte Spielwelt auch ohne Party erkunden, bekommen Teil 1 zum Kampfpreis.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**



Wizardry 8
Sir-Tech ist tot und hinterlässt ein Erbe der Extra-Klasse. Wer eine ausgefeilte Charakter-Erschaffung und rundenbasierte Schlachten mag, kann der legendären Firma mit **Wizardry 8** Lebwohl sagen.
Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. € 60,- | **85**



Planescape Torment
Passend zum **Resident Evil**-Movie können Sie hier die Seiten wechseln und als Untoter das Leben, das Universum und den ganzen Rest unter die Lupe nehmen. Abgedreht und schwer zugänglich.
Ausgabe: 02/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- | **84**



Icewind Dale
Kaum ist Bioware mit **Neverwinter Nights** zu Infogrames „übergelaufen", fährt Interplay schwere Geschütze auf: **Icewind Dale 2** kommt und soll dem kampflastigen Vorgänger alle Ehre machen.
Ausgabe: 09/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- | **81**



ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Jochen Gebauer

NEUZUGANG

Dungeon Siege
Unser Spiel des Monats: atemberaubend detaillierte 3D-Fantasy-Welt, coole Effekte, unkomplizierte Steuerung von maximal acht Kriegern und Zauberern, gesondertes Multiplayer-Areal.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**



Diablo 2
Der Zahn der Zeit kostet **Diablo 2** nach zwei Jahren den Spitzenplatz. Trotzdem: In Sachen Charakter-Entwicklung und Item-Sammeltrieb gibt es nach wie vor kein besseres Action-Rollenspiel.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**



Vampire: Die Maskerade
Eine tolle Story ist für Action-Rollenspiele nicht immer Ehrensache und so ist **Vampire** auch nach wie vor der klare Spitzenreiter in Sachen Handlung und Atmosphäre. Christophe bittet zum Tanz.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**



Darkstone
Darkstone bietet eine bunte 3D-Welt, motivierende Action-Gefechte und ordentliche Rätsel. Ein Englischkurs wäre angesichts der verkorksten deutschen Fassung für Dungeon-Gänger von Vorteil.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**



Nox
Der „Seitensprung" der **C&C**-Entwickler konnte den großen Konkurrenten **Diablo** zwar nicht toppen, ist aber eine kurzweilige Abwechslung für all jene, denen der Blizzard-Klassiker zum Hals raushängt.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Jochen Gebauer

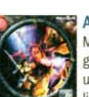
Dark Age of Camelot
Die Überraschung im Online-Rollenspiel-Genre bekommt Zuwachs: Mythic Entertainment hat das erste Add-on angekündigt. Neue Spielzonen und fiesere Monster sollen die drei Welten aufpeppen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**



Anarchy Online
Die einzige Alternative für SciFi-Fans: **Anarchy Online** bietet jetzt eine echte Storyline – ein Novum im Genre der Online-Rollenspiele. Per Patch gibt's außerdem kostenlos neue Dungeons.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**



Everquest
Das Fantasy-Land Norrath belegt einer Studie der California State University zufolge den 77. Platz beim Pro-Kopf-Einkommen. Damit verdient jeder Spieler mehr als ein Bulgare. Sie auch?
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
Microsoft hat gerade die Fortsetzung angekündigt. Mit einer kompletten Storyline und nie da gewesenen Interaktionsmöglichkeiten soll der große Rivale **Everquest** 2003 geschlagen werden.
Ausgabe: – | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**





Ultima Online
Wussten Sie eigentlich, dass es für **UO** auch so genannte Free Shards gibt? Auf diesen von Fans betriebenen Servern dürfen Sie kostenlos zocken – das Regelwerk ist aber meist nur für Experten.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**



SPORT – SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Georg Valtin

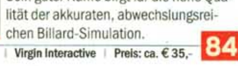
Virtua Tennis
Nie hat der weiße Sport überzeugender ausgesehen, nie war die Steuerung so einfach, nie ein Karrieremodus fesselnder. Bei guten Verkaufszahlen könnte auch der zweite Teil für PC kommen.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**



Links Championship Edition
Da es mit dem Nachfolger noch dauert, lohnt sich der Kauf des umfangreichen Golf-Paketes. Besonderes Feature ist der Internet-Mehrspielermodus, mit dem Sie an virtuellen Turnieren teilnehmen.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**



Jimmy White's Cueball World
Auch wenn der gute Jimmy White nicht mehr ganz zur absoluten Weltspitze zählt: Sein guter Name birgt für die hohe Qualität der akkuraten, abwechslungsreichen Billard-Simulation.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**





Tennis Master Series
Wenn Ihnen **Virtua Tennis** zu arcadelastig ist, sind Sie bei **Tennis Masters Series** genau richtig. Spieltempo, Beweglichkeit der Akteure und Ballverhalten sind sehr realistisch.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**



Microsoft Flight Simulator 2002
Dank einer seit Jahren treuen Community ist für Microsofts Flugsimulation so ziemlich alles zu haben: Flughäfen, Karten, neue Maschinen und Fluganleitungen, die selbst echte Piloten verwenden.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT – FUSSBALL-SPIELE



vorgestellt von Georg Valtin



FIFA 2002
Mit dem größten Sprung innerhalb der Serie begeistert die 2002-Version und macht einen Schritt in Richtung Simulation. Beim Nachfolger **FIFA 2003** soll der Trainer- und Managerpart ausgebaut werden.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



FIFA 2001
Hallo, Electronic Arts, haben wir da vielleicht die Preissenkung verschlafen? **FIFA 2001** ist allenfalls für Sammler interessant, da es für den gleichen Preis gleich zwei bessere Alternativen gibt.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**

NEUZUGANG



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Gelungene WM-Umsetzung mit viel Atmosphäre. Wichtigste Änderung im Gameplay: Das neuartige Pass-System geht jetzt auch bei hohen Bällen. Bemerkenswert: der orchestrale Soundtrack.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**



FIFA 2000
Der günstigste Einstieg in den Profi-Fußball: realistische Spieler-Animationen, sinnvolle Kameraperspektiven, präzise Steuerung. Stark: der Soundtrack von Robbie Williams!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



UEFA Challenge 2001/2002
Alles offiziell: Teams, Sponsoren, Logos, Stadien. Hoher Wiedererkennungswert der Kicker, gute Animationen, aber schludrige Steuerung. Nach der Preissenkung eine Überlegung wert.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 35,- | **73**

SPORT – AMERICAN SPORTS





vorgestellt von Georg Valtin

NHL 2002
Die meisten Stars des olympischen Eishockey-Turniers sind auch in **NHL 2002** vertreten. Auf der deutschen Homepage www.electronicarts.de gibt's das DEL-All-Star-Team zum Download.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**

NBA Live 2001
Yes! **NBA Live 2003** erscheint definitiv für PC, jawohl! Was die Entwickler in der langen Auszeit gemacht haben, wird das erste Mal auf der E3 zu sehen sein. Wir sind schon ganz gespannt!
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**

Madden NFL 2002
Der grafisch beste EA-Sports-Titel erinnert mehr an eine Fernsehübertragung – so realistisch bewegen sich die Spieler, so gut ist die Atmosphäre und so treffend sind die Kommentare.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**



NHL 2001
Der gleiche Fall wie bei **FIFA 2001**: Zum gleichen Preis ist die bessere 2002-Version erhältlich. Daher gibt es wirklich keinen vernünftigen Grund, warum man **NHL 2001** im Moment kaufen sollte.
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



NHL 2000
Exzellente Spielbarkeit und große Funktionsvielfalt gibt's bei *NHL 2000* zum kleinen Preis. Erstmals vorgestellt: das Einbinden von Fotos als Spielergesicht, inzwischen Standard-Feature.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

SPORT – MOTORSPORT



vorgestellt von Harald Wagner



Colin McRae Rally 2.0
Nach wie vor die beste Rennsimulation: **Colin McRae** bürgt mit perfekten Strecken und Fahrzeugen für Spielspaß. Von **DTM Race Driver** droht in Zukunft hauseigene Konkurrenz.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**

Grand Prix 3
Nur noch wenige Monate, dann hat **GP3**s Stunde geschlagen. Der Nachfolger **Grand Prix 4** soll neben aktuellen Daten und perfekter Technik noch besser fahrbare Boliden mit sich bringen.
Ausgabe: 09/00 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **86**



Moto Racer 3
Abwechslung pur: Nahezu jeder Motorradsport wird in **Moto Racer 3** simuliert – leider schwankt die technische Qualität der Disziplinen erheblich, auch die Steuerung ist „abwechslungsreich".
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Mehr Abwechslung, mehr Spielmodi und ein fast so perfektes Fahrmodell – trotz aller Qualitäten erreichte **Rally Championship 2002** nie eine so große Fangemeinde wie **Colin McRae Rally 2**.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**



Rally Trophy
Die wahren Helden des Rennsports kommen aus früheren Zeiten. Wer erfahren will, wie schwierig die Minis und Kadetts der 60er- und 70er-Jahre zu fahren waren, sollte hier zugreifen.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Auch während eines Monsunregens Skateboard fahren? Die Funsport-Simulation **Tony Hawk 3** macht mit vorbildlicher Steuerung und spektakulären Grafiken den PC zur Indoor-Bahn.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Im schmalen Bereich zwischen Spiel und Simulation – **NfS: Porsche** lässt Sie das Fahrerlebnis alter Porsche-Klassiker und aktueller Straßenboliden nachempfinden. Cooler Karriere-Modus!
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Auch wenn der Nachfolger schon zu haben ist, gehört **Tony Hawk 2** noch längst nicht zum alten Eisen. Vor allem dank des Editors sorgt die Skateboard-Simulation für dauerhaften Spaß.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**

Mat Hoffman's Pro BMX
Was Skateboarder können, können BMX-Fahrer schon lange. In zahlreichen Spielmodi stellen Sie unter Beweis, dass auch auf zwei Rädern atemberaubende Tricks und Combos möglich sind.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**



Need for Speed: Brennender Asphalt
Durch Erfolge in illegalen Straßenrennen erkaufen und tunen Sie sich einen beeindruckenden Fuhrpark. Vom BMW Z3 bis zum Ferrari F50 wecken etliche Männerträume Begehrlichkeiten.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **74**

ZUSATZ-CD UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors
So müssen Add-ons aussehen! Fünf neue Volksstämme. Drei neue Kampagnen: Attila der Hunne, El Cid und Montezuma. Etliche neue Einheiten und 25 neue Technologien. Perfektes Handwerkszeug für Eroberer. **85**
Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,-

B&W: Insel der Kreaturen
Mehr von der Göttersimulation? Hier gibt's drei neue Wesen, erweiterte Kampf-Stile und Wunder. ABER: Erwarten Sie keine Fortsetzung. Hier halten Sie Ihre Kreaturen mit Minispielchen bei Laune. **72**
Ausgabe: 04/02 | Electronic Arts | ca. € 30,-

Diablo 2: Lord of Destruction
Spitzenklasse! Ein ganzer neuer Spiel-Akt mit zwei neuen Protagonisten (Druide und Assassine), jeweils mit 30 Fertigkeiten oder Zaubersprüchen. Dazu gibt's endlich die höhere Auflösung von 800x600. **90**
Ausgabe: 08/01 | Vivendi-Universal | ca. € 30,-

Die Siedler 4 Mission-Disk
Morbus ist besiegt und versteinert, aber das Dunkle Volk gibt keine Ruhe. Als Römer-Häuptling nehmen Sie den Kampf in fünf Kampagnen auf. Zusätzlich gibt's einen Karteneditor und Zufallskarten-Generator. **81**
Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,-

Die Sims: Party ohne Ende
Ist ein „Hot Date" zu viel für Sie? Für Langsam-Starter gibt's was zum Aufwärmen. Feiern Sie doch erstmal 'ne Party. 100 neuen Objekte und Figuren, weitere Musikstile zum Lockerwerden und Tanzen. Shakalaka! **79**
Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,-

Ghost Recon: Desert Siege
DECKUNG! Neben acht Einzelspieler-Missionen gibt's hier vor allem für Multiplayer-Zocker neues Futter: mehr Mods, mehr Karten, mehr Waffen. Leider bekommt die KI der Computerspieler nicht mehr Hirn. **79**
Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,-

Grand Prix 3: Season 2000
Zeit wird's! Daten der Saison 2000 (22 Fahrer, 11 Teams) mit entsprechenden Fahrzeugleistungen und Wagenbeständen. Neue Strecken: Sepang und Indianapolis. Oder doch gleich auf GP 4 warten? **85**
Ausgabe: 09/01 | Infogrames | ca. € 20,-

Op. Flashpoint: Red Hammer
Eine komplett neue Kampagne mit 20 Missionen, die Sie aufseiten der Sowjet-Mächte kämpfen lässt. Mit der neuen Hauptfigur Dmitri Lukin, neuen Stimmen mit russischem Akzent und neuen Zwischensequenzen. **85**
Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,-

Pharao: Kleopatra
Nicht nur für Archäologen: Zwölf Szenarien lassen Sie die letzten Jahre des Neuen Reiches miterleben. Erbauen Sie Monumente wie die Grabkammern des Tutanchamun und Ramses im Tal der Könige. **81**
Ausgabe: 09/00 | Vivendi-Universal | ca. € 25,-

Tropico: Paradise Island
Ob Diktator oder Bananen-Republikaner, ein klasse Add-on: zusätzliche Gebäude wie Kinderheime, ein Kolonialforts oder Duty-Free-Shops. Neue Charaktere wie „Ökotouristen" oder „All-Inclusive-Tourís". **82**
Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,-



BG 2: Thron des Bhaal
Ab geht's ins Land Tethyr auf der Suche nach Watcher's Keep! Lassen Sie Ihren Charakter zur Stufe 40 aufsteigen und bis zu 8 Millionen Erfahrungspunkte sammeln. Neue Klasse: der Wilde Magier. **91**
Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,-





Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Westwoods kalter Krieger: Der irre Yuri hat neue Armeen, 30 frische Einheiten und 14 Einzelspieler-Kampagnen im Gepäck. Ganz stark: eine Stunde Videosequenzen im Zeichen von Hammer und Sichel. **82**
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,-

Cossacks: The Art of War
Gute Erweiterung des Historienspektakels: Fünf neue Kampagnen mit 30 Missionen, erweitertes Befehlsspektrum und eine verbesserte künstliche Intelligenz sorgen für mehr „künstlerische Freiheiten im Krieg". **77**
Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,-



Die Siedler 4: Die Trojaner
Wahnsinn! 54 neue Missionen in fünf Kampagnen: Erleben Sie die Hauptkampagne mit den Trojanern. Außerdem: Maya-, Römer- und Wikinger-Kampagne. Neue Spielmodi: Kooperation, Konflikt und Wirtschaft. **82**
Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,-





Die Sims: Hot Date
Jetzt klappt's auch mit den Nachbarn: Der Gesellschafts-Simulator geht in die heiße Runde. Wen interessieren schon 125 neue Gegenstände, wenn es Features wie einen Dating-Service auszuloten gilt? **81**
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,-

NEUZUGANG



Die Sims: Urlaub total!
Party-Stress? Nervige Liebesabenteuer? Brauchen Sie dringend Urlaub? Hier können Sie sich Sims-ulanten austoben, Kraft tanken, Postkarten schreiben oder Urlaubs-Katastrophen erleben. **76**
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,-

Icewind Dale: Herz des Winters
Das Add-on beschert alle guten Features des Mega-Hits **Baldur's Gate 2**: höhere Auflösungen, ausblendbare Menüs, verbesserte KI, Edelstein-Säcke (nie wieder Shop-Arien) und eine exzellente Story. **82**
Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,-



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Große WiSim-Kampagne mit 25 Missionen mit verbesserter Grafik. Neue Karrieremöglichkeiten zum Eldermann, die den Spielumfang nahezu verdoppeln. Bessere KI und erweitertes Multiplayerspiel. **85**
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,-



Sudden Strike Forever
Mehr als 30 neue Einheiten, 4 Kampagnen, 10 Multiplayer-Missionen, Map-and-Mission-Editor, GameSpy-Support, Sommer-, Winter-, Herbst- und Wüsten-Landschaften sowie ein verbessertes Interface. **79**
Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,-



Zeus: Poseidon
WiSim-Add-on für Fantasten: Herrschen Sie über die sagenumwobene Insel von Atlantis in vier neuen Abenteuern, aufgeteilt in 25 Episoden. Neue Ressourcen wie Viehzucht oder Steinbruch. **81**
Ausgabe: 09/01 | Vivendi-Universal | ca. € 25,-

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Diablo 2 Battle-Chest
Die ultimative Sammlung für den Diablo-Bekämpfer: Die Vollversion von **Diablo 2**, das Add-on **Lord of Destruction** sowie zwei offizielle Lösungsbücher wollen **Dungeon Siege** das Leben schwer machen. **91**
Vivendi-Universal | ca. € 45,-

Play the Games Vol. 4
15 meist gute Spiele: unter anderem **Abomination, Commandos: ladE, Daikatana, Frontschweine, Grand Prix 3, Sim City 3000, Slave Zero, Soul Reaver, Theme Park World, Tomb Raider 4, Urban Chaos, V-Rally 2.** **86**
Infogrames | ca. € 35,-

Age of Empires 2 Gold-Edition
Satte 50 Missionen kommen zusammen, wenn Microsoft **Age of Empires 2** und das Add-on **The Conquerors** zu einem Echtzeit-Paket verschnürt. Nach wie vor das große Vorbild eines ganzen Genres. **85**
Microsoft | ca. € 55,-

Die Siedler 4 Gold
Genug für lange Sommerabende: 100 Missionen bringen das Vollspiel **Die Siedler 4**, die Mission-Disk und das Trojaner-Add-on auf die Festplatte, zudem vier Nationen, 14 Kampagnen, Editor und Bonusmaterial. **85**
Ubi Soft | ca. € 50,-

Gold Games 5
15 gut gemischte Spiele: unter anderem **Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Elite Force, Pro Rally 2001, Warlords Battlecry, Imperialismus 2, Cold Blood** und **Flanker 2.0.** **84**
Ubi Soft | ca. € 35,-

Sudden Strike Gold
Riesige Schlachtfelder, winzige Einheiten, unzählige Befehle – trotz des historischen Ansatzes kann die Echtzeit-Strategie-Kombination von **Sudden Strike** und **Sudden Strike Forever** jede Menge Action bieten. **84**
CDV | ca. € 45,-

NEUZUGANG

Ghost Recon: Collector's Pack
Das **Tom Clancy's Ghost Recon Collector's Pack** besteht aus **Ghost Recon** selbst, dem brandaktuellen Missionpack **Desert Siege** sowie einem Making-of und einem **Ghost Recon**-Arm-Patch. **83**
Ubi Soft | ca. € 50,-

Pharao Gold
Die spinnen, die Römer: Hordenweise fallen sie über die Städte her, die Sie als gottgleicher Herrscher in mühevoller Kleinarbeit aufbauen. Das Aufbau-Strategiepaket enthält **Pharao 3** sowie **Kleopatra.** **81**
Vivendi-Universal | ca. € 33,-

Earth 2150 – Collector's Edition
Ein dickes Paket: **Escape from the blue Planet, The Moon Project** und **Lost Souls** für die Spieler, Wallpaper, Puzzles und Screensaver für Ästheten, die Skriptsprachen EarthC & MoonC für Programmierer. **80**
Blackstar Interactive | ca. € 30,-

Soul Reaver 1+2 Collectors Value
Nur auf DVD: Die beiden Folgen des Action-Adventures um den Kampf des Vampirs Raziel gegen das Böse sowie der Soundtrack, etliche Wallpapers, Bildschirmschoner u. v. m. bilden ein rundes Gesamtpaket. **80**
Eidos Interactive | ca. € 50,-



Op. Flashpoint Gold Edition
In diesem anspruchvollen Taktik-Shooter kämpfen Sie mit **Cold War Crisis** für die USA und in **Red Hammer** aufseiten der Russen um fiktive Inseln. Das Paket wird mit einem Strategie-Guide abgerundet. **89**
Codemasters | ca. € 45,-



Play the Games Vol. 3
15 etwas ältere Titel: unter anderem **Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Warzone 2100, Ultima Online, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Outcast, Driver, Die Völker** und **Supreme Snowboarding.** **86**
Eidos Interactive | ca. € 35,-



Anno 1602 Königsedition
Trotz des hohen Alters gehört **Anno 1602** noch längst nicht zum alten Eisen. Zusammen mit der Zusatz-CD **Neue Inseln, neue Abenteuer** und einem Editor gibt es wochenlange Aufbau-Strategie vom Feinsten. **85**
Infogrames | ca. € 20,-





Patrizier 2 Gold-Edition
Den Aufstieg eines Lehrlings zum geadelten Handelsmagnaten des 13. Jahrhunderts können Sie in dieser Wirtschaftssimulation nachleben. Das Paket besteht aus dem Vollspiel plus **Aufschwung der Hanse.** **85**
Infogrames | ca. € 28,-



Microsoft Action Pack
Drei Beinahe-Simulationen, die für Spannung sorgen: die actionreiche Raumschiffsimulation **Starlancer**, der schrille Taktik-Shooter **Metal Gear Solid** und die comicartige Flugsimulation **Crimson Skies.** **84**
Microsoft | ca. € 35,-





Voyager – Elite Force + Add-on
Der **Star Trek**-Ego-Shooter litt vor allem an einer viel zu kurzen Spielzeit. Dieses Manko wird durch das umfangreiche Add-on ausgemerzt, das diese Spielesammlung zu einem fairen Angebot macht. **84**
Activision | ca. € 30,-



Half-Life Generation 3
Teilweise nicht mehr ganz jung, aber immer noch Referenz im Genre: **Half-Life (dt.).** Das Paket enthält die **Game of the Year Edition**, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie **Counter-Strike.** **82**
Vivendi Universal | ca. € 30,-



Anstoß Meister-Edition
Für Wirtschaftswissenschaftler, die Ergebnisse sehen wollen: Die Wirtschafts- und Trainingssimulation **Anstoß 3** und die Fußballsimulation **Anstoß Action** wurden zu einem integrierten Gesamtpaket kombiniert. **81**
Infogrames | ca. € 35,-



Tomb Raider 2-4 Collectors Value
Die Folgen 2 bis 4 der **Tomb Raider**-Saga sowie Bildschirmschoner und weitere Extras sind ein exklusives Futter nur für DVD-Laufwerke. Trotz teils hohen Alters immer noch unterhaltsame Action-Adventures. **81**
Eidos Interactive | ca. € 50,-

NEUZUGANG



Everquest Gold
Die Gold-Edition enthält neben dem Rollenspiel **Everquest** und den drei Add-ons **Scars of Velious, Ruins of Kunark** und **Shadows of Luclin** zusätzlich ein Poster, Karten und ein Mauspad. **80**
Ubi Soft | ca. € 40,-

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

VIP

Very important ist nur die Warnung: Finger weg von Pamela – auch wenn's schwer fällt. Einfältiges Spielprinzip, indiskutable Grafik, schlechter (Spiel-)Witz.

Anbieter: Ubi Soft | Preis: € 28,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 32,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
E.T. - Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-
The Grinch	Konami	39	02/01	€ 25,-
E-Racer	Koch Media	40	06/01	€ 40,-
Schizm	Infogrames	40	03/02	€ 14,-
Real War	Simon & Schuster	41	01/02	€ 40,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

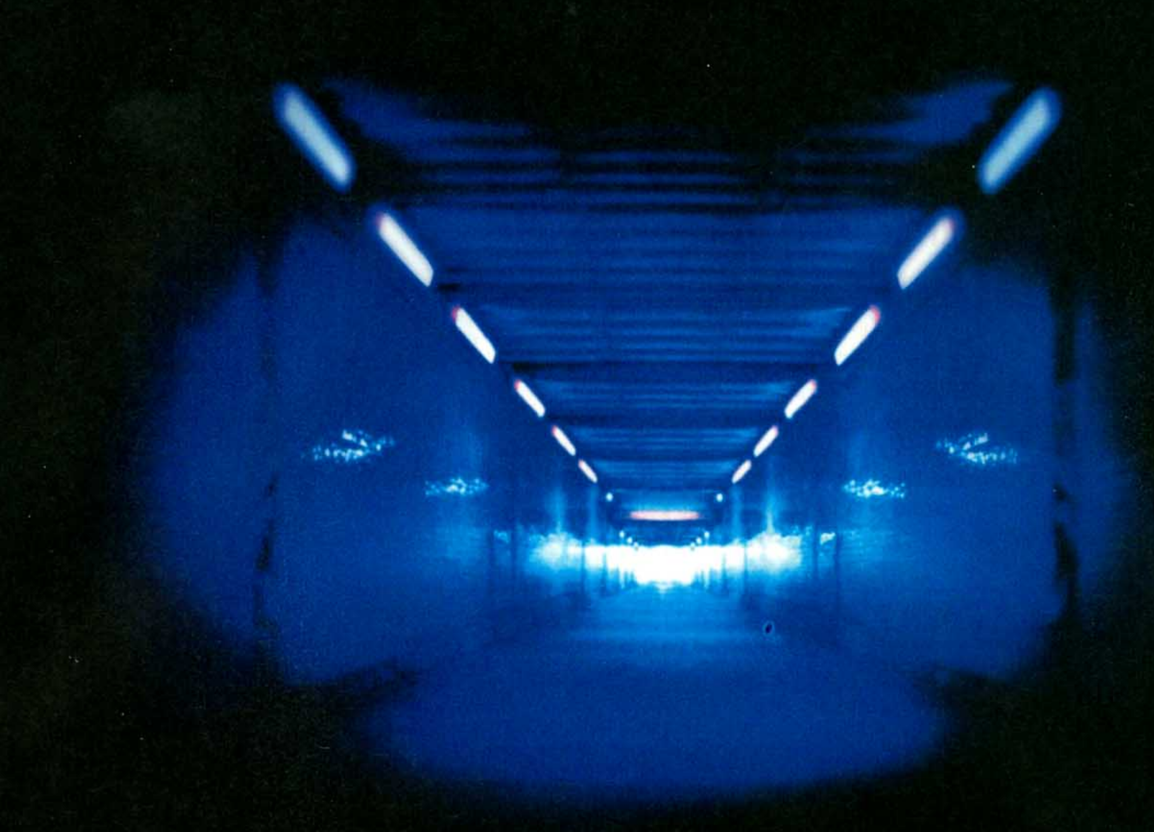
Dungeon Siege

Doch, das geht: Das Spielprinzip von Dungeon Siege ist noch schlichter als das von Diablo 2. Doch mit unnachahmlicher Fantasy-Atmosphäre, achtköpfigen Parties, genial-einfacher Bedienung und spektakulärer Grafik setzt sich Dungeon Siege gegenüber der Diablo-Konkurrenz durch.

Anbieter: Microsoft | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1193 A. D.	21	01/02	€ 20,-
Achterbahn Designer	34	02/02	€ 35,-
Alfred Hitchcock: The Final Cut	61	02/02	€ 40,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Atlantis	44	01/02	€ 40,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Bacteria	20	02/02	€ 20,-
Bacteria	20	02/02	€ 32,-
Ballerburg	78	01/02	€ 35,-
Ballistics	69	02/02	€ 30,-
Battle Realms	88	01/02	€ 30,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Birthright (Classics)	42	11/97	€ 7,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Car Tycoon	36	02/02	€ 40,-
Casino Tycoon	63	02/02	€ 40,-
Civil War 2 (Classics)	43	01/98	€ 7,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Comanche 4	83	01/02	€ 50,-
Comic Kicker Europa	4	02/02	€ 15,-
Commandos 2 DVD (Classics)	90	10/01	€ 45,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Dark Age of Camelot	84	01/02	€ 50,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Druuna: Morbus Gravis	38	02/02	€ 40,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Earth 2150: Lost Souls	79	01/02	€ 20,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
Empire Earth	87	01/02	€ 45,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Erotica Island	1	02/02	€ 10,-
Etherlords	82	01/02	€ 40,-
Eurofighter Typhoon	88	02/02	€ 15,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	38	02/02	€ 35,-
FIFA 2002	88	01/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Goofy Skateboarding	54	02/02	€ 25,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Jetz	14	02/02	€ 25,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Insane	73	02/02	€ 20,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
Jimmy White's Cueball World	84	02/02	€ 30,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Loch Ness	51	02/02	€ 35,-
Lords of Magic SE (Classics)	78	02/99	€ 7,-
Matchbox Emergency Patrol	10	02/02	€ 25,-
Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
Megarace 3: Nanotech Disaster	69	02/02	€ 40,-
Melker: Die Elchjagd	7	02/02	€ 15,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myst 3 Triologie (Classics)	60	10/01	€ 50,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Offroad	51	02/02	€ 15,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Pinball Ten	44	02/02	€ 15,-
Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Power Rangers: Time Force	13	02/02	€ 35,-
Primitive Wars	54	03/02	€ 25,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Red Baron 3D (Classics)	66	02/98	€ 8,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Shogun Total War (Classics)	78	06/01	€ 15,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Takeda	59	02/02	€ 40,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Tropico	84	02/02	€ 25,-
UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
USA Racer	57	02/02	€ 35,-
Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
War Commander	52	02/02	€ 40,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Wer wird Millionär? 2	69	02/02	€ 35,-
Wiggles (Classics)	89	11/01	€ 16,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
Worms Battle Pack (Classics)	78	03/01	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Zanzarah	74	06/02	€ 40,-

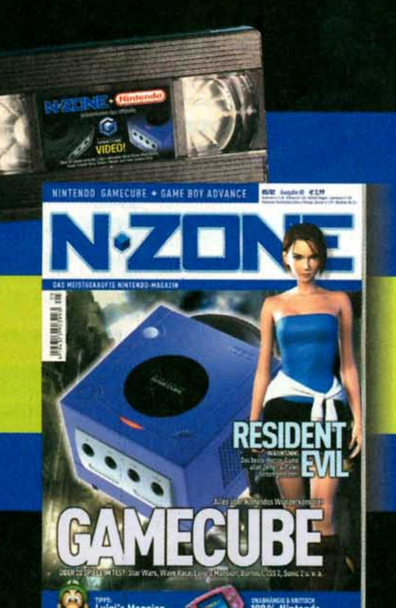


ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Exklusiv in dieser N-ZONE: Original-GameCube-VHS-Cassette!
Hardware + Spiele im Detail auf Video (20 Minuten). Nur € 3,99.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks ⇒ GameCube/GBA. Caution! Spielelexicon + Poster.

ENTER: N-ZONE.





Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Beim Kauf haben Sie im Wesentlichen die Wahl zwischen Chips von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Wer nicht mehr als 200 Euro ausgeben möchte, ist mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen gut bedient. Eine Alternative ist die Radeon 7500 von Ati. Achten Sie auch auf eine ausreichende Speicherausstattung (64 MByte sind Standard). Ein TV-Ausgang ist nur dann erforderlich, wenn Sie DVDs auf dem PC abspielen und am Fernseher anschauen. Tipp: Gehen Sie vom Hauptprozessor aus und entscheiden Sie dann, wie viel Sie investieren möchten.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Low End bis 100 Euro	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bis 200 Euro	High End bis 300 Euro	Luxus bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERBLICK DER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2
3D Prophet II Ti	Guillemot	Geforce2 Ti	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2
Geforce4 Pro/600 TV	Gainward	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SDRAM	290/200 MHz (DDR)	2,3

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
WInfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4	Ca. € 530,-	128 MB	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4400-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 539,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Blaster4 Titanium 4400	Creative	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
V8200 T5 Deluxe	Asus	Geforce3 Ti-500	Ca. € 500,-	64 MB DDR-SDRAM	240/250 MHz (DDR)	1,6
Verto Geforce4 Ti-4400	PNY	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 390,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,7
Maya Rad. 8500 Deluxe	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 350,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,7

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**



ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
Wingman Rumble Pad	Logitech	€ 39,-	9	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5
Mouse and Board	Cherry	€ 39,-	Kabel/Kugel	PS/2, USB	2,6

TIPPS&TRICKS



Dungeon Siege

Microsofts Einstieg in die Welt der Action-Rollenspiele ist das Topthema dieses Monats – wir versorgen Sie auf **zwölf prall gefüllten Seiten mit allen Kniffen** rund um den Megaknaller.

Optisch in höchstem Maße beeindruckend, lässt **Dungeon Siege** die Veteranen dieses Genres im wahrsten Sinne des Wortes alt aussehen. Aber hinter der vordergründigen Monsterhatz verbirgt sich eine gehörige Portion Strategie und Taktik, die dem Augenschmaus erst die entsprechende Würze verleiht. Es werden etliche spannende Spielstunden vergehen, bevor Sie das Geheimnis um das Königreich Ehb lüften können. Im ersten Teil unserer Lösung begleiten wir Sie Schritt für Schritt auf Ihrer langen, teils bizarren Reise. So können Sie sicher sein, dass Ihnen kein Abenteuer entgeht. Wer die Spielwelt lieber auf eigene Faust erkundet, findet die Grundlagen dazu im zweiten Teil unserer Lösung. Von der Charakterentwicklung über die Ausrüstung bis hin zu Kampftaktiken bleibt keine Frage offen.







Heroes of Might & Magic 4

Es darf wieder gezaubert, gekämpft und mit berittenen Helden ein Königreich aufgebaut werden. Der neueste Titel aus der Serie überschüttet den Spieler förmlich mit Einheiten, Skills und Zaubersprüchen. Nur allzu leicht hat man sich verzettelt, die falschen Gebäude gebaut und die schwächsten Sprüche gelernt. Da kommen unsere Tipps geradezu wie gerufen.

Tony Hawk's Pro Skater 3/ FIFA Weltmeisterschaft 2002

Sportlich geht es in dieser Ausgabe bei uns zu: Auf vier Seiten trotzen wir in **Tony Hawk's Pro Skater 3** allen Regeln der Physik und vollführen waghalsige Stunts, um auch die höchste Punktzahl zu knacken. Wer es lieber mit gepflegter Ballakrobatik auf dem Fußballfeld zu tun hat, findet auf zwei Seiten die wichtigsten Tipps zum neuesten Teil aus der **FIFA**-Serie.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Sicher haben Sie auch schon das Universum vom finsteren Desann befreit. Dann wird es Zeit, sich mit menschlichen Kontrahenten im Internet oder im Netzwerk zu messen. Damit Sie dabei als Sieger beim Deathmatch oder Jedi-Master hervorgehen, beraten wir Sie eingehend bei der richtigen Macht- und Waffenwahl. Danach muss nur noch die Macht mit Ihnen sein.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. C&C: Renegade, Komplettlösung
2. Civilization 3, Allgemeine Tipps
3. Medal of Honor: Allied Assault (dt.), Multiplayer-Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Return to Castle Wolfenstein (dt.), Cheats
2. Medal of Honor: Allied Assault, Komplettlösung
3. Civilization 3, Allgemeine Tipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Probleme mit der Verkaufsversion von **Jedi Outcast**

Hallo PC Games,
in eurer Komplettlösung sind einige Rätsel ganz anders dargestellt als in meinem Spiel zu Hause, obwohl ich es auch auf „Schwer" spiele. Woran liegt das?

TOBIAS GELLER, PER E-MAIL


Stefan Weiß:

Die Komplettlösung in der letzten Ausgabe wurde mit der Version 0.55 erstellt. Die fertige Version 1.02 wurde an etlichen Stellen noch einmal überarbeitet. Alle Änderungen haben wir hier zusammengestellt:

Mission 1: Konsolenraum
An der farbigen Konsole lassen sich nun die Levelabschnitte Grün UND Rot gleichzeitig aktivieren. Das beschriebene „Zurückkehren, um Abschnitt Rot zu öffnen" entfällt.

Mission 2: Zugang zum Eisraum
Es muss nur ein Hebel aktiviert werden. Die beschriebene „grüne" Tür ist nun „rot", d. h., sie wird korrekt als verschlossen angezeigt. Außerdem bleibt Sie nun nach erstmaligem Öffnen offen.

Mission 4: Den Commander überreden
Nachdem Sie mit dem Commander die Treppe hochgegangen sind und er die Tür auf der rechten Seite öffnet, kommt jetzt ein Stormtrooper hervorgestürmt, gefolgt von einer Herde der Minenmonster. Diese greifen den Offizier an – Sie müssen ihn beschützen.

Mission 5: Der Weg aus der Basis
Nachdem der Schutzschild für die Kanonen deaktiviert worden ist, kommen nur noch im Hangar neue Gegner auf den Spieler zu. Die Rückkehr wurde wesentlich entschärft!

Mission 7: Möge die Macht mit dem Cursor sein
Die Farbe des Cursors hängt nun stärker vom Schwierigkeitsgrad ab. Spielen Sie „Normal", ist der Macht-Cursor deutlich blau und kreisend animiert dargestellt. Bei „Schwer" verändert er sich gar nicht mehr.

Mission 8: Was mache ich bei der R5-Einheit?
Wenn Sie auf dem ersten Ausleger sind, wenden Sie „Griff" an, um den zweiten Ausleger zu sich hinzuziehen.

Mission 16: Kampf auf engstem Raum
In der fertigen Version sind jetzt die imperialen Gegner auf der Eingangsplattform versammelt. Der Wiedergeborene bleibt aber weiterhin still in der Mitte der Turbine stehen.

Mission 17: Die Schalter
2. Schalter: Auf der oberen Ebene wurde das Gitter entfernt, das zum zweiten Schalter führt – dort ist jetzt ein offener Durchgang.
5. Schalter: In der Halle mit den Kisten sind gleich zwei der gefährlichen Schalter. Kümmern Sie sich daher als Erstes um den anwesenden Offizier und ignorieren Sie zunächst die Wiedergeborenen. Durch diese können Sie nicht gefangen genommen werden. Benutzen Sie am besten Geschwindigkeit, um den Offizier rechtzeitig abzufangen.

Mission 19: Die TIE-Jäger-Hangars
Die Kabinen mit den Schaltern zwischen den Hangars aktivieren nicht nur die Lifte, sondern öffnen und schließen nun auch die jeweiligen Hangartore – Sie können so die Gegner in den Weltraum pusten, müssen aber danach die Tore wieder schließen.

Mission 20: Galak
Beim Kampf gegen Galak ist nun am Kopf der rote Kraftgeldgenerator sichtbar, der seinen Schutzschild mit Energie speist. Sobald der Schild nach Ihrem Granateneinsatz kurz ausfällt, zielen Sie mit einer schnell feuernden Waffe auf den Generator. Danach können Sie Galak mit konventionellen Waffen niederstrecken.

Orientierungslos in **C&C: Renegade**

In der Mission auf dem Containerschiff (Geiseln befreien und mit dem U-Boot verschwinden) komme ich nicht weiter. Ich habe alle Ziele bis auf eines erledigt: „Finde den Captain". Ich habe schon mehrfach das gesamte Boot abgesucht und ich kann den Kerl nirgends finden. Es gibt außer meinen befreiten Geiseln niemand mehr auf dem Schiff. Habe ich etwas übersehen? Wie komme ich in den nächsten Level?

HANS TÜRCKE, PER E-MAIL


Thomas Weiß:

Die Orientierung auf dem Schiff ist wirklich etwas heikel. Die Kapitänsbrücke befindet sich im Bugteil (also vorne) des Schiffes. Sie gelangen dorthin, wenn Sie sich von der großen Lagerhalle, bei der Sie die Torpedos zerstört haben, nach oben orientieren. Sie müssen eine Art Kombüse beziehungsweise einen Mannschaftsraum durchqueren. Suchen Sie immer nach Treppen, die nach oben führen. Dadurch finden Sie zur Brücke.

D-Day bei **Medal of Honor: Allied Assault**

Ich bin bei Mission 3: Omaha Beach, komme aber nicht weiter. Nachdem mir der Captain den Befehl zum Laufen gegeben hat, laufe ich zum

Die PC-Games-Spiele-Experten

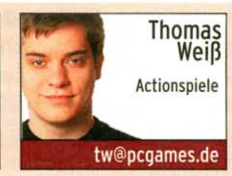

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Lars Theune
Action- & Sportspiele
lt@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

nächsten Schützengraben, wo das Scharfschützengewehr liegt. Dort nehme ich die MG-Schützen aufs Korn und laufe zum nächsten Krater. Wenn ich aber in Richtung Bunker sprinte, erwischt es mich jedoch sofort.

THORSTEN ZIRZLMEIER, PER E-MAIL



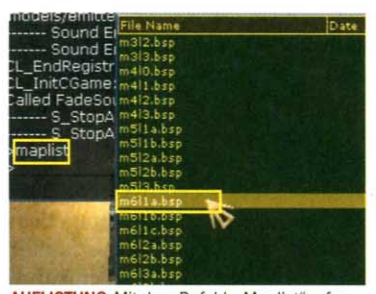
Rüdiger Steidle:

Omaha Beach ist und war kein Zuckerschlecken. Die MG-Schützen tauchen nach kurzer Zeit wieder auf. Sie müssen also die Crews ausschalten, weiterlaufen und im nächsten Krater die nachrückenden Jungs aufs Korn nehmen. Es ist nicht leicht, aber machbar.

Levelsprung in Medal of Honor: Allied Assault

Da ich in der fünften Mission von Medal of Honor auch mithilfe von Cheats nicht weiterkomme, wollte ich fragen, ob es auch einen Cheat für das Überspringen oder das erfolgreiche Beenden der Levels gibt.

WILLI SEEBERGER, PER E-MAIL



AUFLISTUNG Mit dem Befehl: „Maplist" rufen Sie eine Liste aller Missionen auf, aus der Sie bequem per Mausklick eine auswählen können.



Rüdiger Steidle:

Wenn Sie Ihre Desktopverknüpfung mit dem Eintrag:

+set ui_console +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

versehen haben, können Sie im Spiel die Konsole mit der Zirkumflex-Taste aufrufen und maplist eingeben. Danach öffnet sich ein Fenster, in dem Sie einfach die gewünschte Mission anwählen können.

Die Missionen beginnen mit dem Eintrag m1 | 1.bsp.

Wenn Sie also in der fünften Mission im letzten Abschnitt sind, wählen Sie in der Liste einfach m6 | 1a.bsp aus, dann wird automatisch der Beginn der sechsten Mission geladen.

Anzeigeprobleme bei Medal of Honor: Allied Assault

Ich besitze die deutsche Version und ich kann im Spiel meine Waffe nicht sehen, beziehungsweise sie ist nicht sichtbar. Das Mündungsfeuer wird aber dargestellt und man sieht die befestigten MGs. Können Sie mir helfen?

ADAM MAY, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Gehen Sie im Hauptmenü auf Optionen und wählen Sie „Fortgeschritten". Oben links ist eine Schaltfläche für Spielerdarstellung. Überprüfen Sie, ob dort „Vollständig" ausgewählt ist. Ihrer Beschreibung nach haben Sie dort „Keine" aktiviert.

Screenshots in Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Könnten Sie mir sagen, wie man bei Jedi Knight 2: Jedi Outcast Screenshots macht? Sie haben doch für Ihr Heft auch welche gemacht und ich kann die Tastenkombination nicht finden.

SEBASTIAN DANISCH, PER POST



Rüdiger Steidle:

Eine Tastenkombination wurde standardmäßig nicht in das Spiel implementiert. Mit einem kleinen Trick können Sie aber in der Konsole eine beliebige Taste konfigurieren, mit der Sie später Screenshots machen können. Wie Sie die Konsole aufrufen, können Sie in der Rubrik Cheats nachlesen. Folgende Parameter müssen Sie in der Konsole eingeben: Bind F12 Screenshot oder Bind F12 Levelshot. Für F12 können Sie jede beliebige Taste auf Ihrer Tastatur einfügen. Bei der ersten Variante machen Sie einen Screenshot, bei dem das HUD (Lebens- und Waffenenergie) später auf dem Bild zu sehen ist. Wenn Sie Levelshot in den Parameter einfügen, verschwindet das HUD. Achtung: Pro Level können Sie nur einen Levelshot machen, da alle weiteren Aufnahmen die vorherige überschreiben. Die fertigen Bilder finden Sie anschließend im Spielverzeichnis. TIPP: Sie können auch einen Eintrag in die Datei jk2config.cfg einfügen. Diese finden Sie im Verzeichnis: Gamedata/Base

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten **(siehe Kästen)**

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion **(tipps@pcgames.de)**

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft".**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth





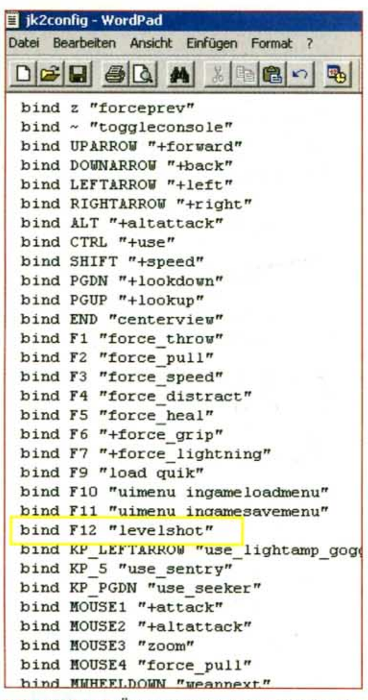








des **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**-Ordners (siehe Screenshot).




```
bind z "forceprev"
bind ~ "toggleconsole"
bind UPARROW "+forward"
bind DOWNARROW "+back"
bind LEFTARROW "+left"
bind RIGHTARROW "+right"
bind ALT "+altattack"
bind CTRL "+use"
bind SHIFT "+speed"
bind PGDN "+lookdown"
bind PGUP "+lookup"
bind END "centerview"
bind F1 "force_throw"
bind F2 "force_pull"
bind F3 "force_speed"
bind F4 "force_distract"
bind F5 "force_heal"
bind F6 "+force_grip"
bind F7 "+force_lightning"
bind F9 "load quik"
bind F10 "uimenu ingameloadmenu"
bind F11 "uimenu ingamesavemenu"
bind F12 "levelshot"
bind KP_LEFTARROW "use_lightamp_gog
bind KP_5 "use_sentry"
bind KP_PGDN "use_seeker"
bind MOUSE1 "+attack"
bind MOUSE2 "+altattack"
bind MOUSE3 "zoom"
bind MOUSE4 "force_pull"
bind MWHEELDOWN "weapnext"
```

SCREENSHOT Öffnen Sie die jk2config-Datei mit einem beliebigen Texteditor und fügen Sie den markierten Eintrag hinzu. Im Spiel können Sie nun per Druck auf die F12-Taste einen Screenshot erstellen.

Problem in der zweiten Mission bei **Commandos 2**

In der Mission „Das Boot – Lautlose Killer" (Mission 2) weiß ich nicht, wie man den Punkt „Fliehe mit dem U-Boot" erledigen soll. Ich habe alle anderen Primärziele erfüllt.

FRANK BIALS, PER E-MAIL



Florian Weidhase:

Das Missionsziel ist eigentlich recht einfach zu erfüllen. Der Spion und der Green Beret müssen mit den Teilen des Enigma-Gerätes bereits im Flugzeug sitzen. Die restlichen Commandos und (das ist der wichtige Teil) alle alliierten Gefangenen müssen ebenfalls in das Innere des U-Bootes gelangen.

Räuberleiter für **Die Gilde**

Ich habe am Anfang den Beruf Dieb ausgeübt. Jetzt besitze ich den sechsten Meistergrad und will Räuber werden. Schön und gut, aber ich würde gerne den Beruf auch nutzen, wofür ich aber eine Raubritterfeste brauche. Doch woher bekomme ich die? Ein Kaufangebot kann man ja nicht machen. Ich habe jetzt schon den fünften Meistergrad als Räuber, bin aber noch nie in einer Festung gewesen.

PASCAL, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Es ist nicht ganz so einfach, an eine Räuberfestung zu kommen. Freiwillig gibt sie so schnell keiner her – also hilft nur eine gezielte Eroberung. Gut ausgebildete Diebe müssen die Festung gründlich ausspionieren und dann alsbald angreifen (nur Gardisten und Räuber können angegriffen werden). Ist die Schlacht gewonnen, kann man in die Festung als neuer Herr einziehen.

Baal Lukor in **Gothic**

Nachdem ich Baal Lukor die zweite Pergamenthälfte gegeben habe, wartet er die ganze Zeit auf mich und bewegt sich nicht mehr. Bitte helft mir!

PHILIPP HÜSGES, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Die Baal-Lukor-Geschichte ist immer noch eine vertrackte Sache, da hier mehrere Bugs zu Tage treten können. In den Foren sind schon verschiedene Lösungsansätze diskutiert worden. Eine Möglichkeit wäre, den Marvin-Cheat zu versuchen:

Dazu drücken Sie „S" und geben „marvin" ein. Danach noch einmal „S" drücken. Jetzt öffnet man die Konsole und gibt „insert lukor_bugfixbook" ein. Wenn der Cheat funktioniert, wird Baal Lukor Ihnen wieder folgen. Für weitere Informationen empfehle ich Ihnen folgende Homepage: www.worldofgothic.com.

Bombenproblem bei dem Demo zu **Die Hard: Nakatomi Plaza**

Wie kann ich die Bomben entschärfen? Ich habe mittlerweile alle Tasten doppelt und dreifach ausprobiert, aber es passiert nichts.

CRAZYSVEN, PER E-MAIL

Christian Müller:

Nachdem man die Zange im letzten Raum des Kellers gefunden hat, drückt man die Taste 2, um ins Auswahlmenü der sekundären Waffen zu gelangen. Drücken Sie anschließend die Taste, mit der Sie zur nächsten Waffen (Mausrad) schalten können – und siehe da, Mr. McLane hat eine Zange in der Hand. Falls Sie die Zange im Menü sehen, er sie aber nicht in die Hand nimmt, drücken Sie erneut auf die Taste 2.

Installationsprobleme bei **Commandos 2**

Ich habe ein Problem mit der Installation. Sie bricht immer wieder mit einer Fehlermeldung ab. Zuerst startet die Installation ganz normal. Nach einer gewissen Zeit werde ich aufgefordert, CD 2 einzulegen. Nachdem ich diese eingelegt habe, kommt es immer zu einer Fehlermeldung.

ANDREAS ITTEN, PER E-MAIL



Sascha Pilling:

Solche Fehlermeldungen können mehrere Ursachen haben: Vielleicht hat das Laufwerk Probleme mit einem Kopierschutz, der auf Lesefehlern beruht. Haben Sie schon probiert, das Spiel mit dem Kompatibilitätsmodus von Windows XP zu installieren („Hilfe & Support", dann nach „Kompatibilität" suchen)? Vielleicht verursacht auch die Festplatte Lese- oder Schreibfehler? Scandisk wäre hierfür eine gute Idee. Sind Komponenten des PCs vielleicht übertaktet? Sind wirklich alle Hintergrundprogramme vor der Installation aus dem Speicher entfernt worden? (Stichwort: Autostart)

Ämtervergabe bei **Die Gilde**

1. Welche Voraussetzungen sind nötig, damit ich Patrizier und später Edelmann werden kann?

2. Wie komme ich leichter zu einem Amt (ich bin bereits Bürger)?

DANIEL, PER MAIL



Florian Weidhase:

1. Nachdem man Bürger ist, kommen die weiteren Titel mehr oder weniger von alleine. Natürlich spielt der Erfolg dabei eine maßgebliche Rolle.

2. Wenn ein Amt frei wird, für dass Sie sich bewerben können, so wird Ihnen dies zu Beginn einer Spielrunde mitgeteilt. Sie gehen dann ins Sekretariat des Amtshauses und bewerben sich dort.



Diablo 2: Lord of Destruction und Civilization 3

Ich habe in PC Games 9/2001 einige interessante Sachen gefunden, unter anderem die geschmiedeten Gegenstände. Allerdings kann ich viele Rezepte nicht anwenden. Zum Beispiel will ich einen Ring schmieden, was aber nicht funktioniert. Wenn ich auf „Verwandeln" klicke, passiert nichts. Ich habe es auch mit anderen Edelsteinen versucht. Warum funktioniert das nicht? Ich benutze die neuste Version von Diablo 2 und habe keine Mods oder sonstigen Specials. Zu Civilization 3: Wann vergrößert sich eine Stadt und was muss man tun, damit das passiert?

TIM, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Zu Diablo 2

Die falschen Rezepte sind schnell erklärt. Seit Ausgabe 9/01 hat sich die Spielversion von 1.08 auf 1.09 geändert. Dabei wurden die Rezepte verändert. Da sich die Gegenstände der Ausgabe 9/01 auf die Version 1.08 beziehen, funktionieren sie nicht mehr in der aktuellen Version. Im Kasten stehen ein paar aktuelle Ring-Rezepte für die Version 1.09. Weitere nützliche Tipps finden Sie im Netz unter: www.blizzard.de



Jochen Gebauer:

Zu Civilization 3

Eine Stadt muss über:
1) Nahrungsüberschuss
2) eine Süßwasserquelle oder
3) ein Aquädukt

verfügen, um über die Größe 6 zu wachsen. Mehr als 12 gibt es nur mit dem Bau eines Krankenhauses.

Steinmangel in der Engländerkampagne von Empire Earth

Wenn ich zu der Stadt komme, von der aus ich dann einen Feldherren im Norden angreifen soll, muss ich Belagerungswaffen kaufen. Nur finde ich auf der ganzen Karte kein einziges Steinvorkommen!

JULIAN RIEDER, PER MAIL



Lars Theune:

Auf der gesamten Karte gibt es lediglich ein Steinvorkommen. Verlassen Sie Ihre Basis und orientieren Sie sich weiter nach Osten, bis Sie den Rand der Karte erreichen. Dort finden Sie genügend Steine, die Sie abbauen und bei Punkt 4 gegen einige Geschütze tauschen können. Anschließend greifen Sie die gegnerische Basis an. Tipp: Schalten Sie zuerst aus sicherer Entfernung die Geschütztürme des Gegners aus, bevor Sie Ihren Recken in das feindliche Lager schicken. Auf diese Weise verringern Sie Verluste.

Verloren in Baldur's Gate 2

Ich habe Kalah im Zirkuszelt besiegt und weiß nun nicht, wie ich weiterkomme. Ich habe gelesen, dass ich zu den Slums gehen muss, ich weiß aber nicht, wo die sind.

SEBASTIAN SCHOSS, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Nachdem Sie die Quest im Zirkuszelt erledigt haben, müssen Sie Giran vor dem Zelt über den Verbleib seiner Mutter informieren und mit dem Wächter sprechen. Zu den Slums gelangen Sie ganz einfach: Gehen Sie zu einem der Ausgänge im Gebiet Waukeens Promenade. Auf der Übersichtskarte bekommen Sie dann einen Stadtplan angezeigt. Die Slums liegen östlich der Promenade und sind auch als solche gekennzeichnet.

Geschmiedete Gegenstände in Diablo 2

Für jedes Rezept benötigen Sie ein beliebiges Juwel sowie einen perfekten Edelstein, einen blauen magischen Gegenstand und eine Rune gemäß Rezeptklasse.

Rezeptklasse ►	Blut	Zauberer	Schlagkraft	Sicherheit
	Garantierte Attribute Abgesaugtes Leben pro Treffer (variiert) +10-20 zu Leben	Garantierte Attribute +4-10 % Mana regenerieren +10-20 zu Mana	Garantierte Attribute 5 % Chance, Level 4 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen Angreifer erleidet Schaden von 3-7	Garantierte Attribute Schaden reduziert um 1-4 Magie-Schaden reduziert (variiert)
Perfekter Edelstein ►	Rubin	Amethyst	Saphir	Smaragd
Gegenstandsklasse ▼				
Ring	Ring + Sol-Rune 1-3 % abgesaugtes Leben pro Treffer +1-5 zu Stärke	Ring + Amn-Rune +1-5 zu Energie	Ring + Amn-Rune +1-5 zu Geschicklichkeit	Ring + Amn-Rune Magie-Schaden reduziert um 2-5 +1-5 zu Vitalität

Cheats

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie Shift gedrückt halten und zusätzlich Zirkumflex (^) drücken. Tippen Sie dann in der Konsole HelpUsObi 1 ein und bestätigen Sie die Eingabe mit Enter. Die Groß- und Kleinschreibung spielt dabei – wie auch bei den anderen Befehlen – keine Rolle.

God	Unverwundbar
Undying	999 Lebensenergie
Kill	Suizid
Give All	Alle Waffen
Give Armor	Volle Rüstung
Give Ammo	Volle Munition
Noclip	Kollisionsabfrage deaktivieren
Notarget	Gegner-KI deaktivieren
Timescale X	Spielgeschwindigkeit verändern (anstelle des X: 0.5 = halbe Geschwindigkeit, 1 = normale Geschwindigkeit etc.)
Sabercolor X	Farbe des Lichtschwerts verändern (anstelle des X: Red, Yellow, Green, Blue und Purple)
Victory	Kyle lässt einen Spruch ab.
Screenshot	Screenshot erstellen
R_Showtris 1/0	Drahtgitter ein- bzw. ausschalten

Die Mächte können Sie sich ebenfalls herbeicheaten. Indem Sie hinter den Cheat entweder 1, 2 oder 3 schreiben, bestimmen Sie die Stufe der jeweiligen Macht.

SetForceJump	Sprung
SetForceHeal	Heilung
SetForcePush	Schub
SetForcePull	Griff
SetForceSpeed	Geschwindigkeit
SetForceGrip	Würgegriff
SetForceLightning	Blitz
SetMindTrick	Geistestrick
SetSaberThrow	Säbel-Wurf
SetSaberDefense	Säbel-Abwehr
SetSaberOffense	Säbel-Angriff

REDAKTION

Dungeon Siege

Rufen Sie während des Spiels mit Enter die Konsole auf. Geben Sie + ein, gefolgt von einem der aufgeführten Codes. Mit - und der entsprechenden Eingabe deaktivieren Sie den Cheat wieder.

checksinthemail	9.999.999 Gold
maxjooky	Übergroße Spielfiguren
minjooky	Winzige Spielfiguren
zool	Unsichtbare Charaktere
version	Zeigt Spielversion an
drdeath	Charaktere machen maximalen Schaden
loefervision	Deaktiviert „Fog of War" auf der Übersichtskarte
xrayvision	Blendet Texturen aus
sniper	Bogenschützenradius 100 Meter
potionaholic	Je drei Superheil- und Manatränke

REDAKTION

Incoming Forces

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie den Eintrag Eigenschaften aus. Fügen Sie in der Zeile Ziel folgende Parameter ein: -cheatkeys -allmissions. Daraufhin stehen Ihnen alle verfügbaren Missionen und Schummeleien per Tastendruck zur Auswahl.

F3	Unverwundbarkeit ein/aus
F4	Gegnerische Einheiten werden mit einem Schuss eliminiert.

REDAKTION

Star Trek: Bridge Commander

Öffnen Sie die Eigenschaften Ihrer Desktop-Verknüpfung und fügen Sie folgenden Parameter in der Zeile Ziel hinzu: -TestMode. Achten Sie dabei unbedingt auf die Groß-/Kleinschreibung, da die Cheats sonst nicht funktionieren. Die folgende Tastenkombination drücken Sie anschließend im Spiel in der Raumschiff-Außenansicht.

Shift-G	Das Schiff nimmt keinen Schaden.
Shift-G	Dem Gegner 25 % Schaden zufügen
Shift-R	Ziel reparieren
Shift-Q	10 Quanten-Torpedos (falls das Schiff diese aufnehmen kann)

REDAKTION

Leser-einsendungen

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 C&C: Renegade

Wenn Sie eine Multiplayer-Partie spielen, drücken Sie F8. Daraufhin erscheint eine Eingabeaufforderung, in die Sie **extras fnkqrrm** eintippen. Zur Bestätigung erscheint nun die Meldung „Extras enabled" am oberen Bildschirmrand. Begeben Sie sich nun zu einem Kauf-Terminal und benutzen Sie es. Wenn Sie den Einkaufsbildschirm geöffnet haben, halten Sie die linke ALT-Taste gedrückt und wählen Fahrzeuge oder Einheiten auf dem Bildschirm aus. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, aus Bonusfahrzeugen und Einheiten auszuwählen.

MATTHIAS LANG

2 C&C: Renegade

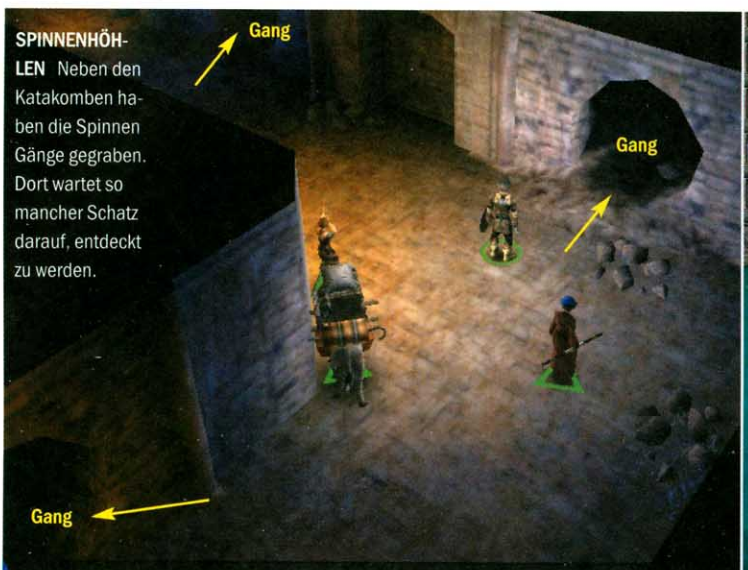
Nach dem Kampf mit Dr. Petrova sollen Sie Sydney zu einer Computerkonsole eskortieren. Leider kann Sydney nur wenige Treffer einstecken und segnet schnell das Zeitliche. Laufen Sie nach der Zwischensequenz deshalb schnell durch die rote Tür, ohne auf Sydney zu warten. Da Sydney die Tür nicht öffnen kann, bleibt sie im Laborbereich zurück. Ohne Sydney können Sie nun in aller Ruhe die Aufzüge hinauffahren und dabei die Wachen erledigen. Erst danach kehren Sie zu Sydney zurück und fahren jetzt mit ihr zusammen erneut zur Konsole.

MARCO MÜNCHHOF

3 Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Den Endgegner Desann können Sie auch mit reiner Waffengewalt in die ewigen Jagdgründe befördern. Betätigen Sie dazu die beiden Schalter, die sich jeweils einander gegenüber auf der zweiten Ebene befinden. Dadurch aktivieren Sie einen Strahl in der Mitte des Raumes, in den Sie hineinspringen müssen. Sobald Sie sich darin befinden, erlischt der Strahl und Sie werden von einem Leuchten umgeben. Dieses Leuchten verleiht Ihnen einen zusätzlichen Stärkeschub, mit dem Sie Desann erledigen können.

STEFAN SCHUCK



SPINNENHÖHLEN Neben den Katakomben haben die Spinnen Gänge gegraben. Dort wartet so mancher Schatz darauf, entdeckt zu werden.



FAST AM ZIEL Locken Sie zuerst die Eiskrieger vorsichtig zu sich und zerschmettern Sie diese. Dann können Sie sich dem Drachen zuwenden.

D

Dungeon Siege

Die Reise durch das Land Ehb führt Sie in neun Kapiteln immer weiter nach Osten, dem Geheimnis dieser fantastischen Welt auf der Spur. PC Games begleitet Sie Schritt für Schritt bis zur großen Burg Ehb, in der Sie dem Oberfinsterling gegenübertreten werden.

Kapitel 1: Stonebridge

Im Wald können erste Erfahrungen gesammelt werden

Ein Großteil des Weges nach Stonebridge führt durch dichten Wald. Die Gegner sind nicht sonderlich gefährlich, greifen aber oftmals unvermutet aus dichtem Unterholz an. Lassen Sie sich auf keinen Fall umzingeln, sondern weichen Sie immer wieder zurück, um die Angreifer nacheinander unschädlich zu machen.

Durch die Gruftanlagen geht es zur Stadt

Da die Brücke auf dem Weg nach Stonebridge unpassierbar ist, müssen Sie durch die Gruftgewölbe des Heiligen Blutes gehen. Der Endgegner ist ein Rubinwasserspeier, der die erste große Herausforderung für Ihren Helden darstellt. Ziehen Sie sich immer wieder zurück, wenn Ihre Lebensenergie zu stark sinkt.

Sie begegnen Ihrer ersten Gefährtin

Vor dem Ausgang der Gruft begegnen Sie Ulora. Nehmen Sie das Mädel mit auf Ihre Reise. Sie ist ein Allroundtalent und daher als Kämpferin oder Magierin gleichermaßen gut zu gebrauchen. Da Sie später Gyron in Stonebridge als erfahrenen Nahkämpfer dazubekommen, sollten Sie Ulora zu einer Fernkämpferin oder zu einer Zauberin ausbilden.

Die Ankunft in der Stadt

Sprechen Sie am Stadttor mit Gyron und heuern Sie ihn an. Von ihm erhalten Sie den Auftrag, den Statthalter von Gletschertal aufzusuchen. Zwei weitere mögliche Begleiter finden Sie in der Kirche (Naidi, Bogenschützin der Stufe 3, für 1.050 Goldstücke) und in der Schenke (Zed, Naturzauberer der Stufe 3, für 900 Goldstücke). Beide Söldner werden Sie sich im Augenblick aber noch nicht leisten können. Sie sollten jedoch auf jeden Fall einen Esel erwerben, der Ihren Inventarplatz deutlich erhöht. Im Obergeschoss der Schenke finden Sie Ella. Diese bittet Sie, ihrer Schwester Ada in Gletschertal eine Nachricht zu übermitteln.

Kapitel 2: Die Reise zum Statthalter

Der Weg ist versperrt

Der direkte Weg von Stonebridge zu den Funkelminen ist durch ein verbarrikadiertes Steintor blockiert. Daher müssen Sie die Katakomben von Wesrin Cross durchqueren. Der Wegweiser nahe des Steintores zeigt Ihnen die Richtung zum Osttor von Wesrin Cross an. In Sichtweite des Osttores finden Sie ein verlassenes Haus, das Sie ebenfalls erforschen können.

Untersuchen Sie Wesrin Cross genau

In den Katakomben lohnt es sich, auch die Tunnel zu erforschen, die in die Wände der Katakomben gegraben wurden. Allerdings verzweigen die Gänge oft. Lassen Sie nach den Kämpfen stets einige unwichtige Gegenstände auf dem Boden zurück, damit Sie mit einem kurzen Blick auf die Übersichtskarte schnell erkennen können, in welchen Gebieten Sie schon gewesen sind. Der Ausgang aus Wesrin Cross befindet sich hinter einer großen Halle und wird von einer mächtigen Riesenspinne bewacht.

Orientieren Sie sich an der Oberfläche

Sie verlassen Wesrin Cross durch den Westturm. Südöstlich davon befindet sich das Steintor, das Sie von Stonebridge kommend nicht durchschreiten konnten. Nun können Sie es sprengen, wodurch der direkte Rückweg zur Stadt offen ist. Nach Ihrem Beutezug in Wesrin Cross haben Sie nun genügend Gold, um sich bei Bedarf die beiden dortigen Söldner zu leisten. Unweit des Steintores finden Sie ferner einen Wegweiser, der



Ihnen die Richtung zur Funkelhöhle angibt.

Besuchen Sie den Händler

Südöstlich vor der Funkelhöhle haben der Kaufmann Bodrus und der Maultierhändler Fretch ihr Lager aufgeschlagen und werden Sie mit allem versorgen, was Sie für das nächste Wegstück Ihrer Reise benötigen.

Bereiten Sie sich auf den Abstieg in die Funkelhöhle vor

Unmittelbar vor der Funkelhöhle wartet der Kämpfer Gloern auf Sie. Wenn Sie mit ihm sprechen, erhalten Sie den Auftrag, seinen Bruder Torg zu finden. Heuern Sie Gloern an und machen Sie sich gemeinsam auf die Suche.

Durchschreiten Sie die Funkelhöhle

Abseits der Hauptgänge gibt es eine Reihe versteckter Nischen, die eine Erkundung lohnenswert machen. Wenn Sie die roten Fässer zerschlagen, wird häufig der Zugang zu einem weiteren Raum freigesprengt. Darüber hinaus gibt es viele Aufzüge, mit denen Sie in unterirdische Kammern gelangen. Hier ist allerdings Vorsicht angeraten, da die Gegner dort recht gefährlich sind und Ihnen wenig Platz zum Manövrieren bleibt. Kümmern Sie sich zunächst nicht um Gloerns Bruder, sondern streben Sie dem Ausgang zu.

Befreien Sie Torg

Wenn Sie den Ausgang aus der Funkelhöhle gefunden haben, können Sie Torgs Standort recht einfach bestimmen: Gehen Sie innerhalb der Funkelhöhle Richtung Süden bis zum dritten Aufzug zurück. In der unterirdischen Kam-



WEGMARKE Vom Zigeunerlager kommend, finden Sie im Dunkelwald bald dieses Räuberlager. Benutzen Sie die nebenstehende Übersicht zur weiteren Orientierung.

mer können Sie eine Wand sprengen und finden Torg in dem Raum dahinter. Er belohnt Sie mit einem Goldschnüffleramulett (+2 zu Geschicklichkeit) für seine Rettung und gibt Ihnen eine Nachricht für den Statthalter von Gletschertal mit auf den Weg.

Gehen Sie nach Gletschertal

Von der Funkelhöhle kommend, finden Sie kurz vor der Stadt linker Hand einen kleinen Dungeon. Die Gegner sind nicht sonderlich mächtig, so dass sich ein Abstecher lohnt.

Kapitel 3: Die Suche nach Merik

Sprechen Sie mit den Bewohnern der Stadt

Suchen Sie in Gletschertal die Taverne auf. Dort finden Sie den Statthalter, dem Sie die Berichte von Gyron und Torg überbringen. Er erteilt Ihnen zwei neue Aufträge: Sie sollen den verschwundenen Großmagier Merik suchen und anschließend die Legionäre in der Festung Kroth verstärken. In der Taverne haben Sie auch die Möglichkeit, zwei Söldner anzuwerben: Lorun, Kampfmagier der Stufe 9, für 3.900 Goldstücke sowie Kroduk, Nahkämpfer der Stufe 8, für 3.400 Goldstücke.

Es gibt zwei Nebenquests

Beim Händler Onoc bittet Sie der Zauberlehrling Ardun, zwei entliehene Bücher zu finden. Für deren Wiederbeschaffung erhalten Sie von ihm 200 Goldstücke. Eines der Bücher finden Sie im Haus des Stadtbewohners östlich der Schmiede, das zweite bei der Wache auf dem Turm nahe dem Eingang zur Stadt. Eine zweite Quest erhalten Sie vom Gehilfen des Schmiedes, der Sie bittet, sein Haus von Monstern zu befreien.

Machen Sie sich auf den Weg zu den Eishöhlen

Sie finden das Haus des Gehilfen linker Hand hinter einer kleinen Brücke, wenn Sie von Gletschertal kommend zu den Eishöhlen wandern.

Durchqueren Sie die Eishöhlen

Auch in den Eishöhlen gibt es eine Reihe versteckter Nischen und Kammern. Es lohnt sich aber nicht, diese alle zu erforschen. Bleiben Sie besser auf dem Hauptweg.



ALTMETALL Trotz seiner beeindruckenden Größe ist dieser Endgegner keine echte Bedrohung für die mittlerweile erfahrenen Helden Ihrer Gruppe.

Befreien Sie Merik

Kurz vor dem Ausgang der Eishöhlen finden Sie Merik. Er ist ein Naturzauberer der Stufe 13 und stellt eine gute Verstärkung Ihrer Party dar. Er bittet Sie, seinen Wächterstab wiederzubeschaffen.

Stellen Sie sich dem Level-Endgegner

Unmittelbar hinter Meriks Eisgefängnis befindet sich der Ausgang aus den Eishöhlen. Dieser wird von einem Frostdrachen und einigen Eiskriegern bewacht.

Kapitel 4: Der Wächterstab

Die Reise wird fortgesetzt

Wenn Sie die Eishöhlen hinter sich lassen, finden Sie nach einem kurzen Wegstück das Haus des Händlers Jeriah, bei dem Sie Ihre Vorräte aufstocken können. Wenn Sie weiterwandern, gelangen Sie bald zum Eingang eines Dungeons. Hier gibt es nicht viel zu erforschen, also folgen Sie einfach dem Hauptweg. In zwei größeren Höhlen erleichtern Ihnen Wegweiser die Orientierung. Schlagen Sie den Weg in Richtung Dunkelwald ein.

Machen Sie bei den Zigeunern Rast

Im Dunkelwald stoßen Sie auf das Lager der Zigeuner, wo die Fernkämpferin Phaedriel (Stufe 17) ihre Dienste anbietet. Mit 38.400 Goldstücken verlangt sie viel, sie ist den geforderten Preis aber wert. Razvan bittet Sie, dem Räuberhauptmann gegenüberzutreten, damit er die Zigeuner nicht mehr belästigt. Ferner werden im Lager zwei Personen vermisst, auf die Sie später stoßen werden: Sikra und Boryev.

Suchen Sie den Sumpf

Sie verlassen die Zigeuner Richtung Westen und befinden sich immer noch im Dunkelwald. Dort treffen Sie bald auf ein gut bewachtes Räuberlager, an dem sich der Weg gabelt. Im Südwesten finden Sie einen Lebensschrein und stoßen dann weiter im Süden auf eine Kirche, die ebenfalls gut verteidigt wird. Vorsicht, mit den Bogenschützen ist nicht zu spaßen! Vom Räuberlager aus Richtung Nordwesten führt der Hauptweg weiter zu einer großen Kreuzung. Von dort aus Richtung Süden kommen Sie wieder zu Lebensschrein und Kirche. Im Norden finden Sie die Räuberhöhle des Räuberhauptmanns, in der dieser viele Schätze angehäuft hat. Ihre Reise führt Sie schließlich weiter nach Westen direkt in den Sumpf.

Ein neuer Auftrag erwartet Sie

Am Sumpfufer treffen Sie auf einen azuntischen Gelehrten, der Ihnen ein Artefakt anvertraut. Bevor Sie dieses zum Tempel bringen, sollten Sie der verirrten Hexe einen Besuch abstatten. Folgen Sie dazu dem Ufer Richtung Westen, bis Sie zu einem schmalen Durchgang im Felsen kommen. Die Behausung der Hexe liegt direkt dahinter.

Betreten Sie den Sumpf

Kehren Sie zum azuntischen Gelehrten zurück und folgen Sie den Stegen, die in den Sumpf führen. Es empfiehlt sich nicht, die Stege zu verlassen. Der Sumpf ist sehr groß und bietet abseits des Weges kaum Orientierungspunkte. Die unangenehmsten Gegner auf diesem Teil Ihrer Reise sind die Sumpfhexen, die unentwegt Sumpfwesen herbeizaubern. Versuchen Sie, immer zuerst die Hexen auszuschalten, ehe Sie sich mit den anderen Gegnern auseinander setzen.

Suchen Sie den Tempel

Gehen Sie dort, wo der letzte Steg aufhört, weiter nach Norden. Über einen Friedhof kommen Sie schließlich zum Tempel und können das Artefakt zum Altar bringen. Weiter geht es, den Stegen folgend, zuerst nach Osten, dann nach Süden. In einer Hütte treffen Sie Andiemus, einen Naturzauberer Stufe 24, den Sie für einen Preis von 98.880 Goldstücken anheuern können.

Verschnaufen Sie bei der Händlerin

In der Nähe der Stege finden Sie auch die Hütte der Händlerin Verma. Hier können Sie Ihre Reserven an Heil- und Manatränken auffrischen. Folgen Sie dann dem letzten Steg Richtung Süden. Auf festem Grund finden Sie einen Weg, der durch Fackeln markiert wird. An dessen Ende liegt der Eingang zum Maschinen-Dungeon.

Rüsten Sie Ihre Nahkämpfer um

In dem Dungeon lauern viele Gegner auf Stegen und Absätzen, die mittels Fernkampfwaffen oder Magie leicht auszuschalten sind. Weiterhin ist es nicht empfehlenswert, sich zu nahe an die Feuer spuckenden Roboter heranzuwagen. Sammeln Sie daher einige der gegnerischen Granatwerfer ein und rüsten Sie Ihre Nahkämpfer damit aus. Sie richten damit zwar weniger Schaden an, aber gegen die Blitze und Feuer spuckenden Maschinen machen Sie sich das Leben damit trotzdem einfacher.

Sie finden den Wächterstab

Meriks Stab wird von einem Riesenroboter bewacht, der sich allerdings recht langsam bewegt und ohne Probleme in seine Einzelteile zerlegt werden kann. Geben Sie den Stab an den Magier in Ihrer Gruppe weiter, der den größten Manabedarf hat.

Kapitel 5: Das uralte Böse

Sprechen Sie mit den Legionswächtern am Ausgang des Dungeons

Wieder am Tageslicht, treffen Sie auf zwei Legionäre. Diese bitten Sie, den Totenbeschwörer Gresh unschädlich zu machen, der ihnen den Rückweg zur Festung Kroth versperrt.

Suchen Sie die Festung

Folgen Sie dem Strand bis zur Felsbarriere. Betreten Sie dann den Wald im Norden und gehen Sie am Ende des Pfades den Fackeln nach. So gelangen Sie zum Haus des Händlers Thayne, wo Sie Ihre Vorräte aufstocken können.

Die Schatzsucher werden vermisst

Nordöstlich von Thaynes Geschäft finden Sie das Haus von Gregor. Dieser gibt Ihnen den Auftrag, Ausschau nach einer Gruppe von Schatzsuchern zu halten, die zuletzt zu den gefluteten Verliesen unterwegs waren. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie von Thaynes Geschäft aus weiter den Fackeln folgen, bis Sie auf ein verlassenes Haus stoßen. Von dort aus Richtung Westen finden Sie die Verliese. Untersuchen Sie diese gründlich und holen Sie sich anschließend die Belohnung von 25.000 Goldstücken bei Gregor ab.

Setzen Sie Ihren Weg fort

Vom verlassenen Haus aus führt der Hauptweg Richtung Norden. Sie kommen bald zu einer Lichtung, in der Sie die Tempelruinen und den Eingang zu einem Dungeon finden. Nördlich des Dungeons endet der Waldweg in einer Sackgasse. Durchqueren Sie also das Gemäuer, indem Sie dem beleuchteten Pfad folgen. Wieder an der Oberfläche, können Sie für 388.690 Goldstücke Boryev anheuern, einen Kampfzauberer der Stu-

BIS ZUM HALS IM WASSER Der Dungeon der Schatzsucher steht größtenteils unter Wasser. Ein geheimer Schalter gibt den Weg zum verlassenen Haus frei.





STILECHT Ein Totenkopf verbirgt den Zugang zu den Hallen der Schädel. Drücken Sie den davor liegenden Knopf, um ihn zu öffnen.

fe 34 mit einem beeindruckenden Stärkeattribut von 20.

Suchen Sie den Totenbeschwörer

Genau im Norden des Ausgangs treffen Sie auf einen großen Wegweiser zur Festung Kroth. Nordwestlich davon gelangen Sie durch eine Senke zu einer Felshöhle, in der Sie eine unbewachte Schatztruhe finden. Wenn Sie dagegen dem großen Wegweiser Richtung Festung folgen, stehen Sie bald dem Totenbeschwörer gegenüber.

Besiegen Sie den Totenbeschwörer

Ziehen Sie sich durch die Felshindernisse hindurch nach Süden zurück, sobald die Zwischensequenz beendet ist. Die Skelettkrieger des Totenbeschwörers sind die unangenehmsten Gegner, da sie einiges einstecken können. Versuchen Sie, diese einzeln anzugreifen. Anschließend kümmern Sie sich um die Bogenschützen, die wesentlich leichter zu besiegen sind. Der Totenbeschwörer selbst kann dann mit vereinten Kräften ausgeschaltet werden.

Kapitel 6: Ein unkluges Bündnis

Betreten Sie die Festung

Von Hauptmann Tarish erhalten Sie den Auftrag, die Anführer der Droog in einem Dorf unweit der Festung zu unterwerfen. Nachdem Sie sich bei den Händlern mit allem Notwendigen versorgt haben, können Sie sich auf den Weg machen.

Suchen Sie die Hallen der Schädel

Der Weg von der Festung Kroth führt Sie zunächst in einen Dungeon. Nach wenigen Metern finden Sie auf der rechten Seite einen überdimensionalen Totenkopf, der den Eingang zur Halle der Schädel verbirgt. Drehen Sie dort im hintersten Raum die Engelsstatue, so dass sich eine Kammer öffnet. In dieser finden Sie die von den Zigeunern vermisste Sikra, die sich Ihnen anschließen möchte. Das sollten Sie nicht ablehnen, zumal Sikra eine hochstufige Zauberin ist (Naturmagie Stufe 20, Kampfmagie Stufe 38).

Sie betreten wieder die Oberfläche

Nach Durchquerung des Dungeons gelangen Sie wieder in die Wüste. Nach kurzem Marsch bietet Ihnen der Nahkämpfer Ulfgrim (Stufe 38, Stärke 34) für 455.740 Goldstücke seine Dienste an. Der Pfad führt Sie höher hinauf durch die Klippen des Feuers bis zum Dorf der Droog.

Kapitel 7: König und Burg

Betreten Sie das Dorf der Droog

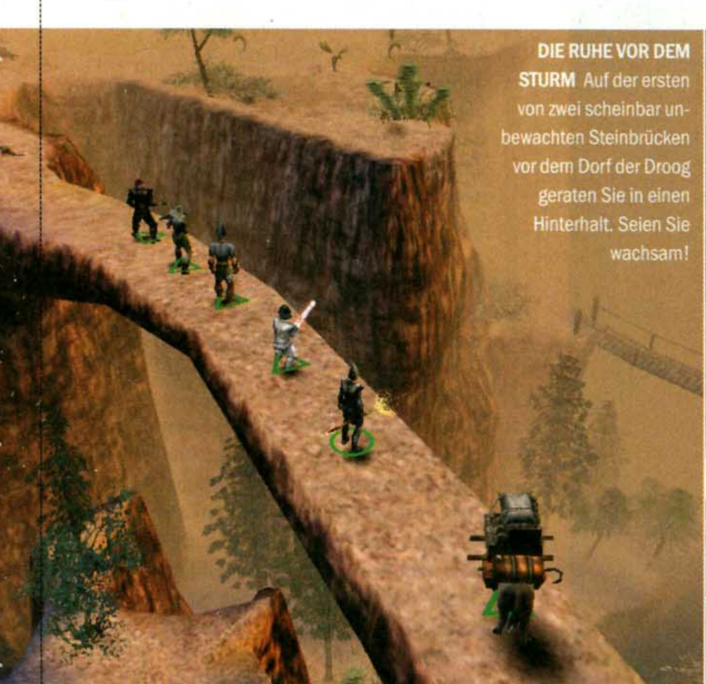
Durchkämmen Sie das Dorf auf der Suche nach Feinden, bis Sie schließlich zur obersten Ebene kommen. Im südwestlichsten Gebäude treffen Sie auf den Anführer Nonataya, der Ihnen als Händler zur Verfügung steht. Der Ausgang des Dorfes liegt im Südosten. Bevor Sie diesen erreichen, erhalten Sie den neuen Auftrag, zur Burg Ehb zu eilen. Kurz hinter dem Dorf begegnen Sie dem Kreuzfahrer Goquua, der Sie darum bittet, den alten Drachen in der Lindwurmschlucht zu töten.

Der Drache wird besiegt

Die Schlucht befindet sich südlich des Dorfes. Nach einem kurzen Abstieg finden Sie den alten „Rußhuster" in seiner Höhle. Er besitzt zwei Angriffsarten: Fernkämpfer attackiert er mit einem gefährlichen Feuerstrahl, gegen Nahkämpfer löst er Erdbeben aus. Erkunden Sie nach dem Kampf seine Höhle gründlich. Der Drache hat so viele Schätze angehäuft, dass sich der Rückweg zum Händler im Dorf lohnt. Da dies Ihre letzte Möglichkeit ist, Ausrüstung und Tränke einzukaufen, sollten Sie nicht mit Goldstücken geizen. Machen Sie sich dann auf den Weg zum nächsten Abschnitt Ihrer Reise.

Ein neuer Gefährte schließt sich Ihnen an

Nach dem Abstieg von den Klippen treffen Sie auf Fürst Bolingar, der Sie bittet, den König zu befreien. Fürst Bolingar ist ein ausgezeichneter Nahkämpfer (Stufe 43, Stärke 37) und wird Ihre Party für den letzten Kampf verstärken.



DIE RUHE VOR DEM STURM Auf der ersten von zwei scheinbar unbewachten Steinbrücken vor dem Dorf der Droog geraten Sie in einen Hinterhalt. Seien Sie wachsam!



GEMEINER LINDWURM Dem alten Drachen ist schwer beizukommen, da er sowohl Fern- als auch Nahkampfangriffe kontern kann.





Vor der Steinbrücke, die zur Burg führt, finden Sie Richtung Süden einen Pfad in die Wildnis, der von Feuertöpfen erleuchtet wird. An dessen Ende stoßen Sie auf ein Labyrinth. Die Gegner dort sind leicht zu besiegen, so dass sich ein Abstecher lohnt.

Erobern Sie die Burg

Folgen Sie der Wegbeschreibung durch die Burg, um König Konreid in seinem Kellerverlies zu finden. Dieser bittet Sie, die restlichen Secks zu überwältigen und die Artefakte aus dem Saal der Sterne in Sicherheit zu bringen. Dazu übergibt er Ihnen seinen Sternenschlüssel.

Kapitel 8: Der Saal der Sterne

Nachdem der König gerettet ist, wird der Weg durch den südlichen Teil des Burgkellers frei. Diesen müssen Sie durchqueren, bis Sie auf eine verschlossene Tür treffen. Westlich davon befindet sich ein Schalter im Boden, der den Weg zum Saal der Sterne freigibt. Drehen Sie sämtliche Statuen auf dem dortigen Rundgang. Anschließend können Sie alles Brauchbare aus den Kisten an sich nehmen. Gehen Sie nun zur vorher verschlossenen Tür zurück, um sich den restlichen Secks zu stellen.

Kapitel 9: Dungeon Siege

Ziel in Sicht

Vom Burgkeller gelangen Sie in den Magma-Dungeon. Es erwarten Sie einige heftige Kämpfe mit Lava-Ungeheuern und Magmadämonen, ehe Sie zu einem steinernen Aufzug kommen. Dieser führt Sie direkt zum Herrscher Gom.

Besiegen Sie Gom

Der Herrscher der Secks ist in seiner ersten Gestalt leicht zu bezwingen. Seine Reinkarnation ist aber um einiges mächtiger. Lassen Sie jeden Zauberer aus Ihrer Gruppe ein Wesen beschwören, um die von Gom herbeigerufenen Magmagolems und Lavahorrors abzulenken. Im Idealfall haben Sie so den Rücken frei, um sich ausschließlich Gom zu widmen. Stellen Sie gegebenenfalls die Spielgeschwindigkeit zurück, damit der Kampf weniger hektisch wird.

Allgemeine Tipps

Finstere Mächte treiben ihr Unwesen im Königreich Ehb, das einstmals von der stolzen 10. Legion geschützt wurde. Auf den folgenden sechs Seiten erfahren Sie alle Grundlagen – von der Ausrüstung bis zur Kampftaktik, damit Sie die Bedrohung stoppen können.

Die Charakterentwicklung

Wie funktioniert die Charakterentwicklung?

Sie starten mit einem Charakter, der sich je nach verwendeter Angriffsart im Laufe der Zeit auf Nahkampf, Fernkampf, Kampf-Magie oder Natur-Magie spezialisiert. Sie sollten frühzeitig eine Wahl treffen, denn ein Allrounder ist Ihnen in **Dungeon Siege** nicht von Nutzen.

Wie kann ich die Attribute meines Charakters erhöhen?

Je länger Sie mit einer Waffenart beziehungsweise mit Magie kämpfen, desto besser entwickelt sich das Hauptattribut: Bei Nahkämpfern erhöht sich die Stärke, bei Fernkämpfern die Geschicklichkeit und bei Magiern die Intelligenz. Die beiden anderen Attribute steigen ebenfalls jeweils ein wenig. Maßgebend ist der Schaden, den Sie einem Gegner zufügen: Je heftiger Sie austeilen, desto eher werden Sie den nächsten Level erreichen.

Wie kann ich die Fähigkeiten meines Charakters verbessern?

Genauso wie sich das Hauptattribut gemäß der gewählten Angriffsart verbessert, erhöht sich die Beherrschung von Nah- und Fernkampf sowie von Kampf- oder Naturzaubern. Für Zauberer gibt es allerdings eine Einschränkung: Attribute und Fähigkeiten der Magier profitieren nur von der Anwendung derjenigen Zaubersprüche, die einen Gegner tatsächlich schädigen. Nicht mitgerechnet wird also das Aussprechen von allen unterstützenden Zaubern.

Welche Zauber gibt es überhaupt?

Sowohl unter den Naturzaubern als auch unter den Kampfzaubern gibt es offensive und unterstützende Zauber. Zu den offensiven Zaubern zählen Feuer-, Blitz-, Kälte- und Giftangriffe. Die unterstützenden Zauber heilen, verbessern Rüstung bzw. Attribute oder beschwören eine Kreatur. Die meisten offensiven Zauber werden von Magiern ohne Ihr Zutun angewendet. Unterstützende Zauber benötigen dagegen meist einen Rechtsklick auf die betreffende Person Ihrer Gruppe.

Was ist wichtiger: ein hohes Hauptattribut oder eine hohe Angriffsfähigkeit?

Nah- und Fernkämpfer müssen eine hohe Stärke beziehungsweise Geschicklichkeit aufweisen, um die besten Waffen benutzen zu können. Die Nah- beziehungsweise Fernkampffähigkeit ist hier weniger entscheidend. Magier dagegen sollten eine möglichst hohe Punktzahl in der Kampf- oder Naturzauberbeherrschung besitzen, da diese direkt zu einer besseren Wirkung der Zaubersprüche führt. Der Intelligenzwert bezieht sich nur auf Ausrüstung und Stäbe, wirkt also hintergründig.

Ich bin unzufrieden mit meinem Charakter. Was kann ich tun?

Sie können einen missliebigen Charakter aus Ihrer Party entlassen – auch Ihren Startcharakter. Selbstverständlich sollten Sie das Inventar und die Ausrüstung des Charakters zuvor auf die anderen Gruppenmitglieder verteilen oder verkaufen. Der Entlassene bleibt am Ort des Geschehens zurück und kann dort bei Bedarf wieder angeheuert werden. Solange Ihre Party weniger als acht Charaktere enthält, ist es ratsamer, den Störenfried wenigstens als Heiler einzusetzen (siehe Kasten).

Die Ausrüstung

Wie soll ich meinen Nahkämpfer ausrüsten?

Achten Sie bei der Ausrüstung eines Kämpfers auf eine möglichst hohe Rüstungsklasse. Schon wenige Punkte Differenz können einen großen Unterschied ausmachen. Die Rüstungsklasse erhöht sich ebenfalls leicht, wenn Sie die Geschicklichkeit durch magische Ausrüstung steigern. Sofern Ihre Fernkämpfer diese nicht unbedingt benötigen, haben Ihre Nahkämpfer ein Anrecht darauf. Wichtig sind auch Gegenstände, die Lebensenergie erhöhen. Jeder



HEISSES GEFECHT Je stärker Ihre Gegner werden, desto schneller steigen Ihre Charaktere auf. Hier feiern gleich zwei Partymitglieder das Erreichen eines neuen Levels.

Der **Heiler**



Unterstützungszauber bedürfen normalerweise einer manuellen Ausführung. Heilzauber werden jedoch automatisch angewendet, sobald der Zauberspruch aktiviert wird. Alle Heilzauber erhöhen die Lebenspunkte eines Partymitglieds, wenn dessen Gesundheit unter 50 Prozent sinkt. Wie weit die Gesundheit wiederhergestellt werden kann, hängt von der Zauberstufe des Anwenders ab. Die „Heilenden Hände" sind die einfachste Form des Heilens. Jeder Charakter kann sie zum Nutzen der Gruppe anwenden. Der „Wind der Heilung" benötigt eine Naturzauberstufe von 9 und ist im fortgeschrittenen Spielverlauf sehr nützlich. Ebenso gibt es Kampfzauber, die eine heilende Wirkung besitzen. Machen Sie zumindest im Kampf gegen starke Gegner einen Ihrer Zauberer zu einem Heiler, um Ihre Party zu stärken. Die „Große Heilung" ist ein noch mächtigerer Zauber, bleibt aber mit einer Naturzauberstufe von 32 den reinen Naturmagiern vorbehalten.

Die Söldner im Königreich Ehb

Auf Ihrer Reise durch das Königreich treffen Sie auf die verschiedensten Personen, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen. Hier finden Sie eine Übersicht über den geforderten Preis sowie die Attribute und Fähigkeiten (alle Angaben ohne Boni durch die Ausrüstung).

Name	Standort	Kosten	Typ	Stärke	Geschick	Intelligenz	Nahkampf	Fernkampf	Naturmagie	Kampfmagie	Leben	Mana
Ulora	Am Ausgang der Gruften	–	–	10	10	10	1	1	1	0	49	30
Gyron	In Stonebridge (Stadttor)	–	Nahkampf	11	10	10	2	0	0	0	78	31
Zed	In Stonebridge (Schenke)	900	Naturmagie	10	10	12	0	0	3	0	68	80
Naidi	In Stonebridge (Kirche)	1.050	Fernkampf	10	11	10	0	3	0	0	58	34
Gloern	Vor der Funkelhöhle	–	Nahkampf	13	11	10	5	0	0	0	147	37
Kroduk	In Gletschertal (Taverne)	3.400	Nahkampf	15	12	10	8	0	0	0	215	43
Lorun	In Gletschertal (Taverne)	3.900	Kampfmagie	11	11	16	0	0	0	9	146	185
Merik	Vor dem Ausgang der Eishöhlen	–	Naturmagie	11	12	19	0	0	13	4	186	264
Phaedriel	Im Zigeunerlager	38.400	Fernkampf	14	20	12	0	17	0	0	284	124
Andiemus	Im Sumpf	98.880	Naturmagie	13	14	26	0	0	24	0	333	449
Boryev	Vor der Festung Kroth	388.690	Kampfmagie	20	16	26	18	0	0	34	558	464
Sikra	In der Halle der Schädel	–	Kampfmagie	14	16	36	0	0	20	38	480	708
Ulfgrim	In den Klippen des Feuers	455.740	Nahkampf	34	20	13	38	0	0	0	882	169
Fürst Bolingar	Vor der Burg Ehb	–	Nahkampf	37	21	13	43	0	0	0	980	176

Nahkämpfer sollte einen Schild tragen. Wichtig: Auch wenn eine Zweihandwaffe benutzt wird, wirken trotzdem die magischen Attribute des verwendeten Schildes.

Was trägt mein Fernkämpfer?

Was Rüstungen angeht, erhalten Ihre Fernkämpfer die zweitbeste Wahl: Immer, wenn Sie Ihren Nahkämpfern neue Ausrüstungen spendieren, geben Sie die alten Sachen an die Fernkämpfer und Magier weiter. Da oftmals die mangelnde Stärke ein Problem ist, müssen Sie nach Gegenständen Ausschau halten, die dieses Attribut erhöhen.

Wie zieht sich mein Magier an?

Ideal sind Gegenstände, die das Mana sowie die Kampf- oder Naturzauberfähigkeit erhöhen. Wenn Sie jedoch keinen Zauberstab mit diesen Eigenschaften besitzen, wählen Sie eine beliebige Einhandwaffe und einen Schild und rüsten den Magier damit aus. Dadurch können Sie wenigstens einige Nah- und Fernkampfangriffe abwehren. Gönnen Sie Ihrem Magier außerdem Zauberbücher, die den Manavorrat erhöhen. Im weiteren Spielverlauf werden mächtige Stäbe und Roben verfügbar, die dem Träger aber eine hohe Intelligenz abverlangen.

Was mache ich mit dem zweiten Waffenslot?

Auch Nahkämpfer und Magier sollten einen Bogen tragen. Natürlich wird dieser nicht benutzt, eventuelle magische Attribute des Bogens wirken aber trotzdem. Genauso profitieren Fernkämpfer von angelegter Nahkampfwaffe und Schild. Zu den brauchbaren magischen Attributen dieser Extrawaffen gehören die Erhöhung von Leben, Mana, eines Attributs oder einer Fähigkeit. Nicht nutzbar sind dagegen magische Attribute, die den Schaden modifizieren. Diese beziehen sich immer nur auf die jeweilige Waffe und nicht auf den



HERRENRUNDE Im Spielverlauf werden Rüstungen verfügbar, die einen Nahkämpfer auch vor härtesten Angriffen schützen – falls er stark genug ist, um diese auch zu tragen.



WEG INS NIRGENDWO Die Wegweiser sind alle unbeschriftet. Am unteren Bildschirmrand erhalten Sie aber immer einen Hinweis, was draufsteht.

Gesamtschaden, der mit der Standardwaffe erzielt wird.

Können auch Kämpfer Zauberbücher benutzen?

Auch jeder Nicht-Magier sollte ein Zauberbuch dabeihaben. Dort hinein gehören Schriftrollen des Wiedererweckens oder gegebenenfalls Heilzauber, um im Notfall mit Erste-Hilfe-Sprüchen gerüstet zu sein.

Die Reise im Königreich Ehb

Wie erfahre ich, wo ich als Nächstes hingehen soll?

Die Handlung in **Dungeon Siege** ist weitgehend linear, daher sind Ihre Ziele fest vorgegeben. Es gibt fast immer einen markierten Weg, der Sie von einem Handlungsort zum nächsten führt. Dort, wo doch einmal Abzweigungen existieren, enden diese früher oder später immer in einer Sackgasse. Selbst jede Stadt besitzt zwei Tore: Durch das eine kommen Sie herein, durch das andere müssen Sie hinaus.

Der Weg endet. Wo geht es weiter?

Erkunden Sie zunächst die Stelle, an der der Weg zu enden scheint. Schauen Sie dann bei kleinster Zoomstufe auf die Karte. Manchmal ist die Markierung des Weges nur unterbrochen und wird ein kurzes Stück weiter wieder aufgenommen. Im Wald kommt es einige Male vor, dass ein Trampelpfad im Dickicht verschwindet. Achten Sie in diesem Fall auf vereinzelte Fackeln, die den weiteren Weg anzeigen. Auf breiten Lichtungen oder in großen unterirdischen Hallen finden Sie oft Wegweiser, die Ihnen die Orientierung erleichtern. Wenn an einer Stelle dennoch kein Hinweis zu erkennen ist, gehen Sie am besten in die zuletzt eingeschlagene Richtung weiter.

Wie finde ich Geheimräume?

Natürlich sollten Sie die Gegenden, durch die Sie Ihre Reise führt, gründlich erkunden. Oft stehen Häuser am Wegesrand, in denen Schätze versteckt sind. Ferner sollten Sie alle Kisten und Truhen öffnen und alle Fässer zerschlagen, die Sie sehen. Wenn Sie sich etwas weiter vom Hauptweg entfernen, stoßen Sie in den meisten Fällen auf unüberwindliche Felsen oder undurchdringlichen Wald. Manchmal führt aber ein fast unsichtbarer Seitenweg auf eine kleine Lichtung oder eine vermeintlich uninteressante Felsspalte entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Eingang zu einer Höhle. Schauen Sie also regelmäßig auf die Karte, damit Sie diese Nebenschauplätze nicht verpassen. Auf der Karte werden allerdings keine Kisten, Truhen, Fässer oder Ähnliches angezeigt. In den Dungeons finden Sie manchmal Aufzüge, über die Sie in unterirdische Kammern gelangen. Gelegentlich können Sie auch den Zugang zu einer versteckten Höhle durch das Zerschlagen oder den Beschuss der roten Sprengstofffässer freisprengen.

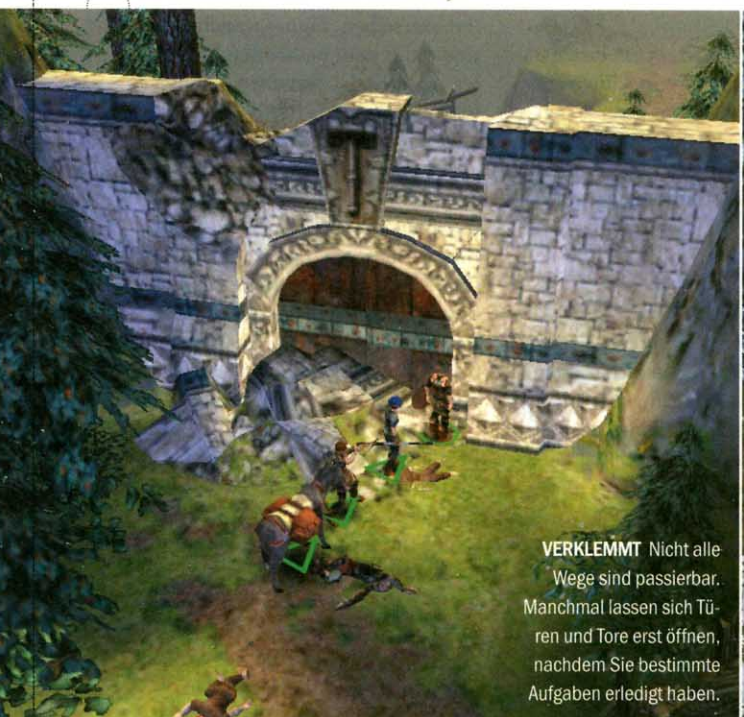
Ich bin in einer Stadt. Was habe ich alles zu erledigen?

Sprechen Sie mit allen Leuten, um Neuigkeiten zu erfahren. Suchen Sie die Händler auf und erledigen Sie Ihre Einkäufe. Sorgen Sie insbesondere dafür, dass alle Partymitglieder ausreichend mit Tränken versorgt sind.

Welche Quests muss ich erfüllen?

Im Laufe Ihrer Wanderung werden Aufgaben in Ihr Auftragsbuch eingetragen, deren Abarbeitung nach und nach den Schleier um die Geschehnisse im Königreich Ehb lüftet. Die meisten Aufträge können Sie sozusagen im Vorbeigehen lösen, indem Sie sich durch die Wildnis und Dungeons Ihrem nächsten Ziel entgegenkämpfen. Darüber hinaus gibt es einige Nebenquests. Hier werden Sie meistens darum gebeten, Gegenstände wiederzubeschaffen oder verschwundene Personen zu suchen. Diese Quests müssen Sie nicht lösen, sollten es aber dennoch versuchen. Sie erhalten eine Belohnung in Form von Gold, Gegenständen oder sogar eines

D



VERKLEMMT Nicht alle Wege sind passierbar. Manchmal lassen sich Türen und Tore erst öffnen, nachdem Sie bestimmte Aufgaben erledigt haben.



WINTERIDYLLE Am Wegesrand gibt es so manches Haus und manchen Dungeon zu erforschen. Ein paar Goldstücke werden Sie immer finden.





IN REIH UND GLIED Die Doppelreihe ist die ideale Formation für enge Stellen. Nutzen Sie die Schnelltasten „Ü" und „+", um die Abstände anzupassen.

LOHNENSWERT In einigen Quests müssen Sie Personen befreien. Manchmal gewinnen Sie so einen treuen Begleiter, der allerdings oftmals erst ausgerüstet werden muss.

neuen Begleiters, was die Mühe durchaus lohnt. Manchmal treten auch Personen an Sie heran, deren Anliegen nicht ins Auftragsbuch eingetragen werden. Als aufrichtiger Abenteurer werden Sie diesen Personen helfen, auch wenn Sie keine Belohnung dafür erwarten dürfen. Im Übrigen gilt wie für alle Rollenspiele: Sprechen Sie mit allen Leuten auf Ihrem Weg, damit Sie keine wichtige Information verpassen.

Mir fehlt eine Quest im Auftragsbuch. Was kann ich tun?

Manche Aufgaben gelangen nur dann ins Auftragsbuch, wenn Sie rechtzeitig mit einer bestimmten Person reden. Versäumen Sie dies, fehlt der entsprechende Eintrag. Sie können die Bedingungen der Quest aber trotzdem erfüllen und erhalten auch die Ihnen zustehende Belohnung.

Party-Time

Welche Söldner soll ich in meine Gruppe aufnehmen?

Heuern Sie jeden an, der sich Ihnen ohne Bezahlung anschließen möchte. Wenn Sie nicht an ihm interessiert sind, nehmen Sie seine Ausrüstung und sein Inventar an sich und entlassen ihn einfach wieder. Wenn ein Söldner seine Dienste nur gegen Gold anbietet, müssen Sie zwischen seinen Fähigkeiten und den Kosten abwägen. Haben Sie etwa schon mehrere Nahkämpfer, wird es sich sicherlich nicht lohnen, viel Geld in einen weiteren Schwertschwinger zu investieren. Dagegen kann zum Beispiel ein hochstufiger Natur-Magier sehr nützlich sein, wenn Sie bisher über keinen Magier oder nur über einen Kampfzauberer verfügen.

Brauche ich Maultiere?

Es bietet sich an, dass Sie den Inventarplatz Ihrer Gruppe durch ein Maultier erhöhen. Tätigen Sie den Kauf möglichst früh, da die Maultiere im Laufe der Zeit immer teurer werden, aber nicht mehr leisten.

Kann ich das Spiel auch solo spielen?

Es ist möglich, **Dungeon Siege** mit einem Einzelspielercharakter zu beenden. Allerdings verpassen Sie dabei einen Großteil des Spielspaßes, den Sie durch das Zusammenwirken der unterschiedlichen Charaktere in der Party erleben werden.

Wie sieht die ideale Party aus?

Typischerweise umfasst Ihre Party mehrere Nahkämpfer, die den Gegnern Auge in Auge gegenüberstehen. Fernkämpfer und Magier unterstützen sie dabei aus sicherer Entfernung.

Wie steuere ich die Party?

Sie haben dazu zwei Möglichkeiten: Wählen Sie Ihren Lieblingscharakter und stürmen Sie los. Bei aktiviertem Verfolgungsmodus folgen Ihnen dann automatisch auch alle anderen Partymitglieder. Der Vorteil dieser etwas chaotischen Steuerung liegt darin, dass Sie interessante Gegenstände immer mit derselben Figur aufnehmen und dann dem passenden Begleiter oder Esel übergeben können (Gegenstand aus dem Inventar nehmen und auf dem Porträt des Zielcharakters ablegen). Wenn Sie den Verfolgungsmodus deaktivieren, können Sie Gegner mit Ihrem Hauptcharakter anlocken und in einen Hinterhalt führen, den die anderen Mitglieder der Party gelegt haben. Die zweite Steuerungsmöglichkeit bietet Ihnen die Wahl einer Formation.

Was bringt mir die Formation?

Eine Formation dient dazu, die Positionen der Gruppenmitglieder (Nahkämpfer vorne, Fernkämpfer und Magier hinten) in der Bewegung und im Kampf zu bestimmen. Damit diese Positionen auch eingehalten werden, müssen ständig alle Charaktere Ihrer Gruppe angewählt sein (Schnelltaste



SCHWINDELFREI Es gibt Stellen im Spiel, wo wirklich kein Platz mehr für eine Formation ist. Lassen Sie dort den gut gerüsteten Nahkämpfern den Vortritt.



ARACHNOPHOBIA In nahezu jedem größeren Dungeon bewacht ein mächtiger Gegner den Ausgang. Diesen müssen Sie besiegen, um wieder ans Tageslicht zu gelangen.

STRG-A). Das Aufsammeln von Gegenständen übernimmt stets derjenige Ihrer Party, der dem Gegenstand am nächsten steht und noch freien Platz im Inventar hat.

Welche Formation ist die beste?

Ordnen Sie Ihre Party gemäß der V-Formation, wenn Sie nur einen Nahkämpfer haben. Bei mehreren Nahkämpfern bietet sich die Doppelreihe an. Ob Sie Fernkämpfer oder Magier an den Schluss stellen, hängt von der Reichweite der Waffen bzw. Zaubersprüche ab: Wer die größte Reichweite hat, bildet die Nachhut. Bei sehr schmalen Wegen kommen Sie manchmal mit einer Formation nicht weiter. Wählen Sie dann einen Charakter aus und durchqueren Sie die Engstelle. Bei eingeschaltetem Verfolgungsmodus kommen die anderen aus der Gruppe dann automatisch nach.

Welche künstliche Intelligenz soll ich für meine Party wählen?

In den meisten Fällen sinnvoll sind die folgende Einstellungen: Verfolgungsmodus aktiviert, Angreifen (in der Nähe der Gruppe bleiben), Frei angreifen, Nächstes oder schwächstes Ziel angreifen. Beachten Sie, dass Sie durch Selektion der gesamten Gruppe und Linksklick immer auch ein Ziel oder den Rückzug manuell erzwingen können.

Vor und nach dem Gefecht

Wie kann ich eine Übermacht besiegen?

Ihre Gegner können sich auf zwei verschieden Arten verhalten, wenn sie Ihre Party bemerken und zum Angriff übergehen: Entweder sind sie an ihre Startposition gebunden und lassen schnell wieder von Ihnen ab, wenn Ihre Party zurückweicht. Oder sie verfolgen Sie unbegrenzt. Es ist daher eine gute Taktik, zunächst einmal diese Gegnergruppen voneinander zu trennen. Bewegen Sie sich dazu in den Sichtkreis einer Monstergruppe und ziehen Sie sich dann schnell wieder zurück. Im Gefecht sollten Sie dann zunächst die schwächsten Gegner ausschalten. Lediglich in besonderen Situationen, etwa wenn Sie gegen Schamanen oder Hexen kämpfen, die ständig Monster wiedererwecken oder Kreaturen herbeizaubern, ist eine andere Taktik besser. Sorgen Sie weiterhin dafür, dass möglichst alle Ihre Mitstreiter denselben Gegner attackieren.

Wie bezwinge ich Endgegner?

Endgegner sind meist an ihren Standort gebunden, so dass dieselbe Taktik zum Ziel führt: Locken Sie die Untergebenen des Endgegners weg und machen Sie diese nacheinander unschädlich. Greifen Sie dann das Obermonster selbst an. Erscheint es Ihnen zu stark, machen Sie eines oder mehrere Partymitglieder zu Heilern.

Welche Gegenstände soll ich nach Kämpfen aufsammeln?

Zu Beginn des Spiels werden Sie sicherlich (fast) alles mitnehmen wollen, um es in der Stadt zu verkaufen. Verwenden Sie dazu die Auto-Aufsammelfunktion oder den Naturzauber „Helfer", der die Arbeit für Sie erledigt. Ebenfalls nützlich ist der Zauberspruch „Verwandeln", der einen Gegenstand sofort zu Gold macht. Der Wertverlust gegenüber einem Verkauf beträgt allerdings stolze 80 Prozent. Später lohnt es sich nur noch, gute Rüstungen und Waffen bis zum nächsten Händler mitzuschleppen.

Ein Partymitglied ist zu Boden gesunken. Was soll ich tun?

Pausieren Sie unverzüglich das Spiel und finden Sie den Grund heraus. Wird Ihre Party von Gegnern umringt, so geben Sie den Befehl zum Rückzug. Überprüfen Sie dazu auf der Karte, aus welcher Richtung Sie kamen, und fliehen Sie dorthin. Häufig sind gar nicht

viele Gegner sichtbar, vielmehr werden Sie von Fernkämpfern aus der Deckung angegriffen. Auch hier ist es meist die beste Taktik, zunächst den Rückzug anzutreten. Ist die Gesundheit der übrigen Partymitglieder angeschlagen, lassen Sie erst alle einen Heiltrank zu sich nehmen, ehe Sie das Spiel fortsetzen. Formieren Sie Ihre Gruppe neu und greifen Sie wieder an. Im Kampf gegen Endgegner sollten Sie die Gesundheit des Widersachers überprüfen. Wenn abzusehen ist, dass Sie ihn mit der verbliebenen Party besiegen können, kommt ein Rückzug nicht in Frage.

Der Kampf ist vorbei und ein Charakter liegt am Boden. Wie kann ich ihm helfen?

In den meisten Fällen ist der Charakter nur ohnmächtig, sichtbar am rot unterlegten Charakterporträt. Warten Sie ein wenig und der Charakter erholt sich von selbst. Sofort wieder einsatzfähig wird Ihr Partymitglied, wenn Sie einen Heilzauber auf ihn aussprechen. Ist ein Charakter tatsächlich gestorben, liegen auch alle seine Gegenstände am Boden. Jetzt hilft nur noch der Spruch „Wiedererwecken". Dies kann entweder ein Magier erledigen, der diesen Zauber beherrscht, oder jeder andere Begleiter, der eine Rolle des Wiedererweckens in seinem Zauberbuch bereithält. Aktivieren Sie diesen Spruch und rechtsklicken Sie auf den Verblichenen.

Wie kann ich Bewusstlosigkeit und Tod verhindern?

Am häufigsten wird ein Charakter kampfunfähig, weil er keine Heiltränke mehr besitzt. Sie müssen den Vorrat an diesen Tränken daher regelmäßig kontrollieren. Dies gilt insbesondere für Fernkämpfer und Magier, die wegen ihrer geringeren Rüstungsklasse mehr Schaden einstecken müssen als Nahkämpfer. Wenn die Gesundheit eines Nahkämpfers schnell sinkt, sollten Sie ihm beim nächsten Händler eine stärkere Rüstung spendieren. Wenn Fernkämpfer oft das Ziel feindliche Angriffe werden, müssen Sie die Formation Ihrer Party ändern oder den Abstand zwischen den Begleitern erhöhen. Sie können auch einen Ihrer Charaktere dauerhaft zu einem Heiler machen. ANDREAS KRUMME



FLIEGENDE HÄNDLER Auch zwischen den Städten können Sie Vorräte kaufen. In der Wildnis treffen Sie Kaufleute bisweilen am Ausgang ausgedehnter Dungeons.



LAZARUS In der Hitze des Gefechts lassen sich Tote nicht immer vermeiden. Sorgen Sie dafür, dass genügend Schriftrollen des Wiedererweckens vorhanden sind.

Heroes of Might & Magic 4

„A legend never dies" - Heroes of Might & Magic 4 knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Damit Sie auch reibungslos mit dem neuesten Teil der Serie zurechtkommen, geben wir Ihnen die wichtigsten Grundlagen mit auf den Weg.



AUSSCHLUSSPRINZIP Am Beispiel einer „Haven"-Stadt sehen Sie die Gebäude, die sich jeweils gegenseitig ausschließen (rot umrandet). Überlegen Sie sich daher gut, welche Truppentypen Sie produzieren wollen.

Ordnung im Chaos

Bevor Sie wild draufloswuseln, sollten Sie die Hilfestellungen des Programms ausgiebig nutzen. Gerade Anfänger werden durch die vielfältigen Menüs, Optionen, Gegenstände und Zaubersprüche verwirrt. Aber auch gestandene Heldenveteranen sollten die Spielehinweise redlich nutzen. Die wichtigste Taste ist die rechte Maustaste. Damit lassen sich enorm viele Spielinformationen einblenden.

Spieleinstellungen

Die Möglichkeit, „Guard-Einheiten" als umherziehende Banden einzustellen, ist mehr hinderlich als nützlich, darum sollten Sie diese Option gleich auf „Stationary" einstellen.

Runden-Routine

Gewöhnen Sie es sich unbedingt an, Ihre Runden nach einem bestimmten Spielmuster aufzubauen:

Entdeckungsphase: Benutzen Sie Ihre Helden zunächst nur, um Rohstofflager zu übernehmen, Gegenstände aufzusammeln und frei stehende Rekrutierungsgebäude zu übernehmen. Gehen Sie erst dann zur nächsten Phase über.

Kaufphase: Wenn Sie alle Ressourcen für eine Runde gesammelt haben, können Sie Ihr sauer verdientes Geld ausgeben. Bei den meisten Missionen ist es zunächst wichtig, die eigene Stadt vernünftig auszubauen, bevor Sie im großen Umfang Einheiten erwerben.

Stadtausbau

Was baue ich zuerst?

Oberste Priorität haben die Gebäude, die Ihre Geldwirtschaft beschleunigen. Es lohnt sich, schon zu Beginn einen Helden als Gouverneur einzusetzen. Achten Sie dabei darauf, dass Sie dafür einen Helden anheuern, der mit „Nobility" (Adel) ausgestattet ist, um zusätzliches Gold in die Stadtkasse zu bekommen.

Bauketten

Da Sie in einer Stadt nicht mehr wie in den früheren Versionen alle Gebäude errichten können, sollten Sie auf jeden Fall zu Beginn einer Mission überprüfen, welche Gebäude schon errichtet sind. Ziehen Sie dann die Town-Trees (auf der Spiel-CD als PDF-Datei enthalten) zurate. Beachten Sie, dass das Errichten eines bestimmten Gebäudes andere Bauvorhaben automatisch deaktiviert. Achten Sie daher darauf, dass Sie sich nicht die Möglichkeit „verbauen", die jeweils stärksten Einheitentypen einer Stadt zu produzieren.

Heldenkarriere

Das Skill-System

Sie können Ihre Helden mit einer Vielzahl von Fähigkeiten (Skills) ausstatten. Wie Sie dabei vorgehen, liegt völlig in Ihrer Hand. In der Regel ist es jedoch besser, die Helden zu Spezialisten auszubilden und sie mit der entsprechenden Ausrüstung zu versehen. Die folgenden Beispiele sollen das verdeutlichen.

Fähigkeit: Tactics (Taktik)

Da die Helden hauptsächlich Führungsfunktionen im jeweiligen Heer übernehmen, ist eine Entwicklung auf diesem Gebiet sehr wichtig. Helden, die sich vorwiegend auf die Stärken ihrer Truppen verlassen, sollten auf dieses Gebiet absolute Priorität setzen. Die Boni, die aus den einzelnen Taktik-Fähigkeiten entstehen, sind beträchtlich. Achten Sie immer auf den gewünschten Einsatz eines Heeres und entwickeln Sie den Anführer dazu passend weiter. Angriffsheere sollten einen Offensivexperten besitzen, während Heere zur Verteidigung einer Stadt einen Helden mit Bestnoten in der Defensive besitzen sollten.

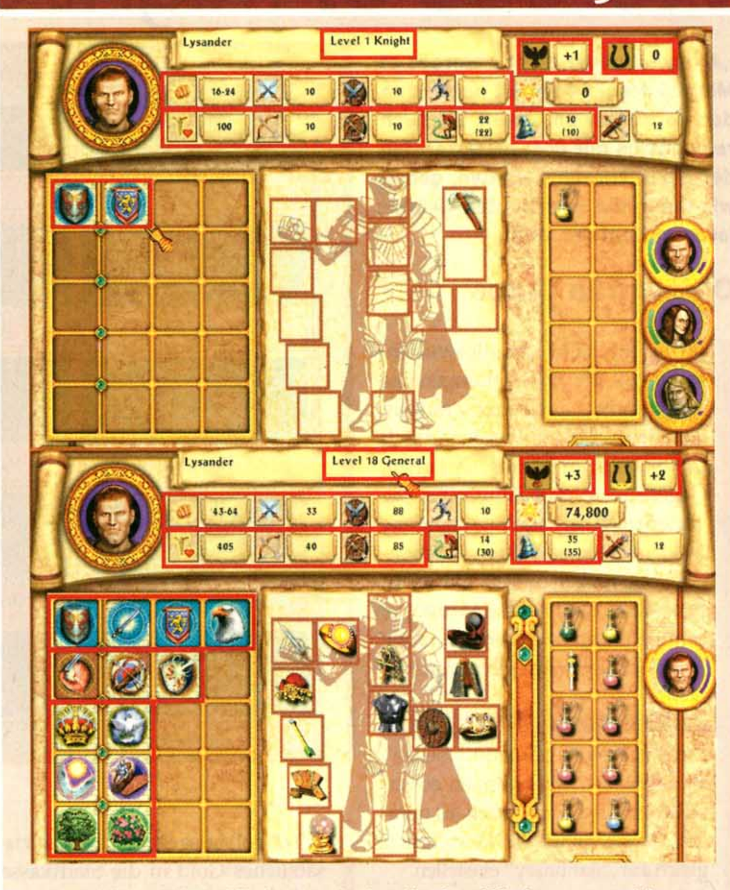
Fähigkeit: Combat (Kampf)

Neuerdings können die Helden auch aktiv ins Kampfgeschehen eingreifen. Speziell dafür ist die Kampffertigkeit ausgelegt. Bei den Testspielen erwies sich dies jedoch als die schwächste Fähigkeit. Erst in den höheren Fähigkeitsstufen wird der Kampfeinsatz des Helden interessant. In der Regel ist es jedoch ratsamer, auf große Truppenstärke zu setzen. Nach wie vor ist der Held primär zum Führen der Truppe und für den Einsatz von Magie da.



DRACHENKAMPF
Selbst die stärksten Drachen haben keine Chance, wenn Sie Ihre Truppen richtig einsetzen. Dank der Boni durch unsere beiden Helden sind die „Lindwürmer" schnell aus dem Weg geräumt.

Charakterentwicklung



Nutzen Sie es in jeder Mission aus, das jeweilige Level-Maximum zu erreichen.

Gleich in der ersten Mission der ersten Kampagne sollten Sie so lange spielen, bis Held Lysander Level 18 erreicht hat. In unserem Beispiel wurde er konsequent zum Heerführer ausgebildet und ist am Ende der Mission Grandmaster in der Disziplin Leadership. Auch alle übrigen Taktik-Fertigkeiten wurden nach Möglichkeit maximiert. Zusätzlich wurde er mit Kampf-Fertigkeiten, Priester- und Naturzaubern sowie Adelsfähigkeiten ausgestattet.

Fähigkeit: Scouting (Kundschaften)

Es ist immer von Vorteil, über die Bewegungen des Feindes Bescheid zu wissen. Außerdem können Sie mit zunehmender Stufe die gegnerischen Truppenstärken ermitteln. Es empfiehlt sich daher durchaus, vor dem eigentlichen Kampfheer einen zusätzlichen Helden reiten zu lassen, der die Funktion eines Spähers übernimmt. Ebenso lassen sich diese Kundschafter hervorragend dazu benutzen, rechtzeitig gegnerische Truppenbewegungen zu bemerken und entsprechend zu reagieren.

Fähigkeit: Nobility (Adel)

Ein Muss für sämtliche Gouverneure einer Stadt. Setzen Sie nur Helden ein, die über diese Fähigkeit verfügen, um Ihre Wirtschaft zu verbessern.

Magiefähigkeiten: Life, Order, Death, Chaos, Nature

Bei diesen Fähigkeiten haben Sie die meisten Kombinationsmöglichkeiten. Obwohl Sie natürlich einen reinen Zauberer entwickeln können, der von allem etwas beherrscht, sollten Sie auch hier lieber auf Spezialisten setzen. Priester sind zum Beispiel bestens mit Life- und Order-Magie beraten. Reine Kampfmagier setzen dagegen auf Chaos- und Death-Magie.

Was bringt es, mehrere Helden in einer Gruppe zu besitzen?

Beachten Sie, dass Sie im vierten Teil der Serie mehrere Helden in einer Gruppe zusammenfassen können. Dadurch eröffnen sich für die Charakterentwicklung neue Wege. Starten Sie nach Möglichkeit schon am ersten Tag mit zwei Helden. Versuchen Sie am besten, zwei Helden auszuwählen, die verschiedene Fähigkeiten besitzen. Kombinieren Sie zum Beispiel einen Magier mit einem Kämpfer/Anführer. Wenn dieses „Pärchen" schon einige Stufen aufgestiegen ist, sollten Sie es trennen und dafür je einem erfahrenen Helden einen Neuling zur Seite stellen. Jetzt können Sie auch mit einem frischen Helden schon in größere Schlachten ziehen und dadurch schnell viele Erfahrungspunkte sammeln.

Abenteuerleben

Wie wichtig sind die Quests?

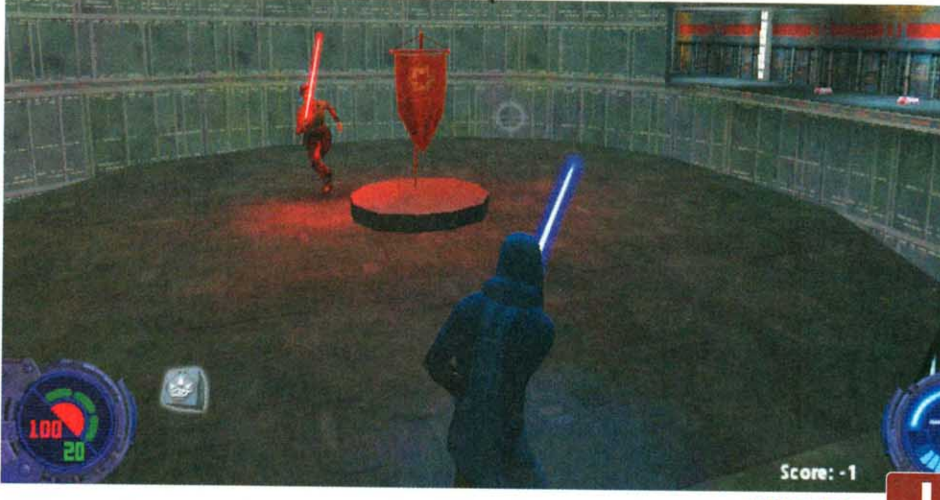
Auch wenn Sie dafür einige Seiten Textwüste durchackern müssen: Das Erfüllen der Quests ist wichtig, um überhaupt die Missionen erfolgreich zu beenden.

Was bringen mir die Karawanen?

Das Transportsystem ist hervorragend dafür geeignet, Truppen aus den umliegenden, verstreuten Gebäuden zu rekrutieren. Dadurch müssen Sie nicht umständlich mit den Helden durch die Lande ziehen, um Einheiten anzuwerben. Außerdem können Sie mithilfe der Karawanen bequem Truppen zwischen den Städten verschieben, was in der Regel schneller vonstatten geht als das manuelle Einsammeln. Dadurch werden Verteidigungen vereinfacht, da Sie schnell Nachschub ordern können. Sie müssen allerdings darauf achten, dass die Straßen und Wege frei bleiben. Setzen Sie am besten immer wenigstens ein Heer zur „Straßenräumung" ein. STEFAN WEISS

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Die Mehrspieler-Variante bringt durch die Einsatzmöglichkeiten der Macht frischen Wind in die Szene. Wir zeigen Ihnen, wann und wie Sie die Mächte einsetzen müssen und welche Waffe für welche Situation am besten geeignet ist.



GEISTESTRICK Der Geistestrick ist besonders sinnvoll, wenn Sie auf dem Weg zur feindlichen Flagge sind.

Die Waffen

Lichtschwert

Die Waffe eines Jedi-Ritters. Mit dieser Waffe können Sie, wie im Singleplayer-Spiel, feindliche Geschosse abwehren. Denken Sie aber daran, dass Sie dazu einige Punkte Ihrer Macht der Fertigkeit „Schwert-Abwehr" zuordnen müssen. Sie können mit Ihrem Schwert nur normale Geschosse abwehren. Einer geballten Ladung aus einer Waffe sind Sie fast machtlos ausgeliefert; dagegen hilft Ihnen nur noch die Macht „Schub".

Mit der L-Taste können Sie zwischen drei verschiedenen Lichtschwertstilen auswählen. Die Standardeinstellung ist blau. Das sehen Sie an der Anzeige, in der Sie normalerweise die Munitionsmenge ablesen können. Bei dieser Einstellung bewegen Sie das Schwert schnell, verursachen aber wenig Schaden. Der zweite Stil wird gelb dargestellt. Dies ist eine ausgewogene Mischung aus Geschwindigkeit und Stärke. Der letzte Stil ist rosafarben. Ein einziger Treffer und Ihr Gegner geht zu Boden. Allerdings schlagen Sie nur sehr träge zu, was Ihnen bei einem Duell zum Verhängnis werden kann.

Merr-Sonn-PLX-2M-Raketensystem

Es verschießt im ersten Feuermodus eine einzelne Rakete. Im zweiten Modus müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten und das Ziel für kurze Zeit im Visier haben. Wenn sich der rote Kreis um das Fadenkreuz geschlossen hat, feuern Sie eine Rakete ab, die ihr Ziel verfolgt. Beachten Sie aber, dass dieser Feuermodus zwei Raketen verbraucht und die Rakete wesentlich langsamer als normal fliegt und Schaden wie eine normale Rakete anrichtet. Rechnen Sie auch immer damit, dass Ihr Gegner die Rakete mit der Schub-Kraft wieder zurückschleudert. Dem können Sie entgegenwirken, indem Sie Ihrem Gegner die Rakete vor die Füße schießen. Diese Variante verursacht zwar weniger Schaden, Sie schießen aber auch nicht daneben.

Tenloss-DXR-6-Disruptorgewehr

Diese Waffe besitzt eine Zoomfunktion und lässt sich aufladen. Sie ist nur für Spieler mit extrem guter Zielfertigkeit zu empfehlen, da die Schussfrequenz sehr gering ausfällt. Ein Jedi kann auch diese Geschosse mit seinem Schwert abwehren.

Elektromagnetisches Pulse-2-Gewehr

Eine hervorragende Waffe gegen Lichtschwert-Träger. Im ersten Feuermodus verschießt das Gewehr ein Projektil, das der Jedi nicht abwehren kann. Die Feuerrate ist dabei durchschnittlich hoch. Im zweiten Modus feuert es eine geballte Ladung Energie ab, die sich beim Aufprall ausweitet und ordentlich Schaden anrichtet.

Golan-Arms-FC1-Flechette-Waffe

In der ersten Feuerfunktion verschießt diese Waffe fünf glühende Bolzen. In der zweiten Funktion agiert die Waffe wie ein Granatwerfer. Sie verschießt zwei Granaten, die von Wänden abprallen und nach einiger Zeit explodieren. Bei einem direkten Körpertreffer explodieren sie sofort. Besonders gut lässt sich diese Waffe einsetzen, wenn Sie rückwärts laufen und von einem Gegner verfolgt werden, denn dann können Sie ihm die Granaten direkt in die Lauflinie schießen.

Wookie-Bogenspanner

Diese Waffe hat eine geringe Feuerrate. In der ersten Feuerfunktion können Sie das Geschoss aufladen. Es fächert dann sechs kleine Geschosse in eine horizontalen Ebene auf, so dass Sie mehrere Gegner gleichzeitig treffen können. In der zweiten Funktion prallen die Geschosse von der Wand ab. Neben der Bryer-Pistole gehört diese Waffe ebenfalls in die Kategorie „Nur im Notfall anwenden".

Imperiales Schnellfeuergewehr

Diese Waffe verfügt in der ersten Funktion über eine schnelle Feuerrate, hat aber eine immense Streuung. Wenn Sie aus kurzer Entfernung auf einen Gegner schießen, der entweder kein Laserschwert hat oder nur schwache defensive Fähigkeiten besitzt, richten Sie verheerende Schäden an. Die zweite Feuerfunktion verschießt eine geballte Ladung Energie. Diese kann ein Jedi nicht mit seinem Schwert abwehren.

Die Mächte

Setups speichern

Je nach Servereinstellung können Sie Ihre Jedi-Mächte konfigurieren. Um nicht immer von neuem alle Punkte verteilen zu müssen, sollten Sie für die unterschiedlichen Macht-Stufen Setups abspeichern.

Stufe	Punkte
Neuling	5
Padawan	10
Jedi	20
Jedi-Adept	30
Jedi-Wächter	50
Jedi-Ritter	75
Jedi-Meister	100

Selbst auf der Stufe „Jedi-Meister" kann kein Spieler alle Kräfte voll nutzen. Es ist daher sehr wichtig, sich Gedanken über die Verteilung der Punkte zu machen.

Schwertverächter

Spieler, die keine Lust am Laserschnetzeln haben, können sich die Punkte für Schwertangriff, -verteidigung und -wurf völlig sparen. Dies ist bei klassischen Deathmatch-Spielen durchaus sinnvoll.

Kombinationen

Die dunkle Macht Rage ist zwar sehr spielstark, allerdings nützt sie dem Spieler herzlich wenig, wenn er keine Möglichkeit hat, den Verlust der Lebenspunkte auszugleichen. Da für ihn als dunkler Jedi keine Möglichkeit zur Heilung besteht, sollten Sie Rage immer mit Entzug kombinieren. LARS THEUNE/FLORIAN WEIDHASE

Jedi-Mächte

Sprung

Stufe 1 des Sprungs hat jeder Mitspieler. Stufe 3, kombiniert mit Geschwindigkeit, eignet sich hervorragend, um an sonst unzugängliche Stellen zu kommen und den Gegnern davonzulaufen.

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit eignet sich zum schnellen Angriff genauso wie zur Flucht. Beim Spielmodus Capture the Flag ist Geschwindigkeit natürlich besonders hilfreich.

Schub

Vor allem in Levels mit Abgründen macht der Schub Sinn. Mitunter können Sie mehrere Gegner mit einem einzigen Stoß in die Tiefe befördern. Obendrein lassen sich mit Schub Raketen und andere Geschosse ablenken. Schub ist auch eine effektive Gegenmaßnahme zum Würgegriff. All diese Vorteile machen diese Fertigkeit eigentlich unabdingbar.

Griff

Eine der weniger nützlichen Kräfte. In den meisten Fällen ist Schub sinnvoller als Griff. Ausnahme: Bei CTF-Spielen macht es durchaus Sinn, wenn man bei der Verfolgung des gegnerischen Flaggendiebs Griff einsetzt. So können Sie die Distanz zum Gegner verkürzen und ihn gegebenenfalls sogar davon abhalten, zu punkten.

Sicht

Besonders in unübersichtlichen Levels ist Sicht durchaus sinnvoll. Schließlich erkennen Sie alle Gegner auf große Distanz und durch Wände hindurch. Kombiniert mit Geistestrick, geben Sie damit einen guten Späher ab.

Schutz

Wenn es richtig eng wird, blockt Schutz physische Treffer ab. Eigentlich eine praktische Sache – Heilung macht aber mehr Sinn. Sparen Sie also Punkte für Schutz und packen Sie diese auf Heilung.

Absorption

Der Schutz gegen dunkle Mächte macht nur dann Sinn, wenn Sie ein Teamspiel gegen die dunkle Seite bestreiten. Gegen helle Jedis ist Absorption nutzlos.

Heilung

Die wohl wichtigste helle Macht. Ihre Ausdauer im Kampf steigt enorm, wenn Sie sich hin und wieder heilen können. Dies ist auch ein entscheidender Vorteil gegenüber den dunklen Jedis: Diese können zwar Entzug anwenden, brauchen dafür aber natürlich ein Opfer im Sichtfeld. Die Heilung funktioniert auch im stillen Eck fernab des Kampfgetümmels.

Geistestrick

Eine nette Spielerei – für den Kampf aber so gut wie unbrauchbar. Leider wird man als Flaggenträger immer sichtbar. Um sich aber unbemerkt der gegnerischen Flagge zu nähern, ist der Geistestrick enorm praktisch.

Team-Heilung

Nur im Team-Play verfügbar. Dank Team-Heilung kann man quasi als Sanitäter fungieren und so die Kräfte der Frontkämpfer aufpeppen. Richtig funktioniert dies natürlich nur in einem Team, das auch tatsächlich als solches agiert.

Würgegriff

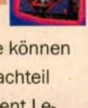
Neben dem eigentlichen Effekt, dass der Gegner nach und nach Lebensenergie verliert, können Sie diese Macht auch auf andere Weise einsetzen. Zum Beispiel können Sie sich einen Gegner schnappen und rückwärts laufen. So dient Ihnen der Gewürgte als Schutzschild gegen feindlichen Beschuss. Die effektivste Methode allerdings besteht darin, dass Sie einen Spieler ergreifen und mit ihm zu einem Abgrund laufen. Dort können Sie ihn über den Rand des Abgrunds heben und fallen lassen.

Entzug

Dunkle Jedis können sich selber nicht heilen. Mit der Kraft „Entzug" können Sie aber Ihrem Gegner Machtpunkte abziehen, die bei Ihnen als Energiepunkte gutgeschrieben werden. Gerade in einem Kampf, in dem der Gegner die Macht einsetzt, schlagen Sie dadurch zwei Fliegen mit einer Klappe.

Blitz

Mit dieser Macht können Sie einmal Imperator spielen. Fügen Sie Ihrem Gegenüber Schaden zu, indem Sie ihn mit Blitzen aus Ihrer Hand traktieren. Auf der dritten Machtstufe können Sie gleich mehrere Gegner auf einen Schlag brutzeln.



Rage

Ihre Angriffe verursachen wesentlich mehr Schaden und Sie können sich schneller bewegen. Der Nachteil daran ist nur, dass Sie permanent Lebensenergie verlieren und hinterher für kurze Zeit langsamer und schwächer sind als normalerweise. Wenn Sie diese Macht einsetzen, sollten Sie immer einen Finger auf der Entzug-Taste haben.



Team-Energie

Füllen Sie die Machtpunkte-Reserven eines Teammitglieds unter Einsatz Ihrer eigenen Machtpunkte auf. Der Trick dabei ist, dass Sie drei Balken Macht verbrauchen, Ihr Kollege aber wesentlich mehr erhält. Auf diese Weise können Sie sich gegenseitig Ihre Reserven füllen.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Sieht Ihr virtueller Skater nach ein paar Runden aus, als wenn er gerade eine kleine Meinungsverschiedenheit mit einem Rasenmäher hatte? Das muss nicht sein. Auf vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie die Tests auch ohne schwerwiegende Blessuren meistern.



HEISSE ANGELEGENHEIT Mit etwas Anlauf sollte es Ihnen nicht schwer fallen, auf den markierten Stellen am Gussbehälter zu grinden.

1. Gießerei

Hi-, Profi- und Hammerscore

Springen Sie vom Start aus auf die gelben Geländer und führen Sie einige Combos darauf aus. Die Halfpipe direkt darunter eignet sich ebenfalls dazu, um hohe Punktzahlen zu erzielen. Manuals und Reverts erhöhen die Punktezahl noch zusätzlich.

Das versteckte Videoband

Springen Sie hierfür vom Startpunkt aus auf eines der gelben Geländer der Stege. Landen Sie auf dem Steg und fahren Sie ihn entlang, bis Sie zu der gläsernen, schwebenden Kabine in der Mitte des Levels gelangen. Dort halten Sie genau in der Mitte an und drehen sich um 90 Grad nach rechts. Sie sehen einen Stahlträger, auf dem Sie grinden müssen, um an das Videoband zu kommen.

Vorarbeiter nass machen

Den Vorarbeiter entdecken Sie neben dem Wasserbecken. Grinden Sie auf dem äußeren Geländer über den Schalter (direkt neben dem Vorarbeiter).

Grind am Gussbehälter

Den Behälter finden Sie über dem Becken mit dem flüssigen, glühenden Metall. Diese Aufgabe erfordert etwas Timing, weil der Gussbehälter ständig in Bewegung ist. Führen Sie den Grind dann aus, wenn der Gussbehälter gerade ausgekippt wird. Nehmen Sie in der Halfpipe Anlauf, um genügend Geschwindigkeit für den Sprung zu bekommen.

50-50-Grind am TCS-Rail

Das TCS-Rail befindet sich vom Startpunkt aus gesehen rechts, neben den vier Silos und den beiden Rails davor. Sie erkennen es auch daran, dass der Fotograf direkt daneben steht. Springen Sie mit einem Ollie auf das Rail und drücken Sie lediglich die Grind-Taste.

Cannonball über die Halfpipe

Den Cannonball müssen Sie über die Halfpipe unterhalb des Startpunktes machen. Welche Tastenkombination Sie für den Cannonball benötigen, erfahren Sie im Pausenmenü unter „Tricks bearbeiten".

Fünf Ventile öffnen

Grinden Sie über die fünf Ventile, die sich an den Seitenwänden der Halle befinden. Sie erkennen die Ventile an ihrem roten Leuchten.

Geheimer Bereich

Grinden Sie über die fünf Ventile und der Zugang zu dem Geheimbereich wird geöffnet. Neben dem Startpunkt finden Sie ein Tor, durch das Sie in den geheimen Abschnitt gelangen.

2. Kanada

Hi-, Profi- und Hammerscore

Der Parkplatzbereich bietet ideale Möglichkeiten, die Hi-Scores zu knacken. Starten Sie zu Beginn mit einem Grind auf dem Rail zu Ihrer Rechten. Von dem Rail aus springen Sie auf das Geländer, machen dort ein paar Tricks, grinden weiter und springen dann auf die Mauer links neben dem Geländer. Mit einem Manual geht's weiter, bis zu den nach unten führenden Geländern.

Das versteckte Videoband

Grinden Sie über das Geländer der Holzbrücke, so dass Sie kurz darauf den Hebel berühren. Die kleine Halfpipe am Ende des Stegs fährt nach oben und so gelangen Sie in eine breite, hölzerne Halfpipe. Grinden Sie auf dem linken oberen Rand entlang und springen Sie über den Abgrund. Am Ende der langen Halfpipe können Sie auf zwei Schienen grinden. Entscheiden Sie sich für die rechte, die zu dem gesuchten Videoband führt.

Chuck befreien

Chuck hat es geschafft, mit seiner Zunge an einem Mast festzufrieren. Sie finden den Pechvogel in der Nähe des Startpunktes links neben dem Bulldozer. Ein kleiner Stoß und das Problem ist gelöst.

Idioten begraben

Springen Sie von der Quaterpipe am Startpunkt aus in den Baum über dem Idioten. Die Nervensäge wird vom herabfallenden Schnee begraben und kann Ihnen fortan nicht mehr auf den Geist gehen.

Melon Grab an der Quaterpipe

Führen Sie einen Melongrab an der Quaterpipe aus, von der aus Sie Ihren Lauf starten. Springen Sie über den abgeflachten Bereich von einem Teil der Rampe auf den anderen. Wie Sie den Melongrab ausführen, erfahren Sie unter „Tricks bearbeiten" im Optiosmenü.



Nosegrind um den Baum

Hier können Sie einen kleinen Trick anwenden: Lassen Sie sich in das Wasser vor der Holzhütte fallen. Sie erscheinen nun ganz oben auf einem der Holzstege. Rollen Sie bis zum letzten Geländer und springen Sie dann darauf. Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben und halten Sie den Grind-Button gedrückt, bis Sie ein Stück um den Baum gegrindet sind. Versuchen Sie jetzt noch, den Trick sauber zu landen, und Sie haben eine weitere Aufgabe erfüllt.

Skater beeindrucken

Sie müssen einen Trick mit mehreren tausend Punkten stehen, damit Sie einen der Skater beeindrucken können. Die Jungs verteilen sich auf den Parkplatz- und den Skate-Park-Bereich. Den ersten Skater nach dem Start beeindrucken Sie am besten gleich mit einer Kombo auf dem Rail zu Ihrer Rechten. Versuchen Sie, auf dem Geländer rechts entlangzugrinden, und springen Sie in den Skate-Park-Bereich. Geradeaus können Sie jetzt den nächsten Skater in der Ecke erkennen. Vorher kümmern Sie sich aber noch um den Skater auf der Halfpipe rechts neben dem Zaun. Nachdem Sie die Jungs beeindruckt haben, müssen Sie noch den Skater auf der anderen Seite des Parks, der in der Nähe der zugeschneiten Rampe steht, von Ihren Fähigkeiten überzeugen. Der letzte Skater wartet auf der großen Quaterpipe in der Ecke des Skatepark-Areals.

3. Vorstadt

Hi-, Profi- und Hammerscore

Der Halfpipe-Bereich mit den Wohnwagen eignet sich wunderbar für Halfpipe- und Grindtricks. Manuals und Reverts sind hier absolute Pflicht, wenn Sie hohe Punktzahlen erzielen wollen. Das Gebiet mit dem Pool hinter dem Bretterzaun eignet sich ebenfalls sehr gut für lange Kombos. Grinden Sie über die Treppengeländer des danebenliegenden Hauses und nutzen Sie die einzelnen Stufen rund um den Pool. Mit etwas Übung und Geduld werden Sie auch diese anspruchsvolle Aufgabe meistern.

Das versteckte Videoband

Hierfür müssen Sie zuerst dem dünnen Mann geholfen haben, damit Sie in den Geheimbereich der Stage vordringen können. Springen Sie dort durch das Fenster in das Spukhaus. Fahren Sie durch den Gang und springen Sie durch das Fenster auf das Rail an der Stirnseite des Hauses. Dort finden Sie das Tape.

Nosegrab zwischen den Rampen

Begeben Sie sich zum Halfpipe-Bereich bei den Wohnwagen. Gegenüber der großen Rampe, auf welcher hochkant der Picknicktisch steht, sehen Sie zwei kleine Rampen. Springen Sie von der einen auf die andere und führen Sie dabei einen Nosegrab aus.

Heelflip am Trailer-Hop

Halten Sie im Halfpipe-Bereich die Augen nach einem blauen Wohnwagen, auf dem der Fotograf steht, offen. Springen Sie mithilfe der Rampe (nicht der Quater!) über den Wohnwagen und führen Sie dabei einen Heelflip aus.

Fünf Kürbisse zerdrücken

Fahren Sie vom Start weg geradeaus zwischen dem Haus und dem Geländewagen durch. Auf der rechten Seite liegt der erste Kürbis direkt vor der Haustür. Halten Sie sich nach dem Haus rechts und fahren Sie in das Gebiet, in dem sich die beiden Grillfreunde aufhalten. Dort entdecken Sie auf der rechten Quaterpipe den nächsten Kürbis. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum Hinterhof mit den vielen Holzrampen. Auf der roten Backsteinmauer, die das Gebiet begrenzt, wartet der nächste Kürbis darauf, zerquetscht zu werden. Den vorletzten Kürbis finden Sie auf der kleinen Quaterpipe an der Front des Spukhauses. Der letzte Kürbis liegt auf der dem Spukhaus am nächsten liegenden Halfpipe.

Dem dünnen Mann helfen

Schnappen Sie sich die Axt, die Sie auf der Baustelle auf einem quer liegenden Balken finden. Bringen Sie das Werkzeug zu dem dünnen Mann beim Spukhaus. Dieser fackelt nicht lange und schlägt damit die Bretter ein, die den Zugang zu dem Geheimbereich versperren.

Der Satellitenanlage wieder Saft geben

Für diese Aufgabe müssen Sie Äste von den Stromleitungen entfernen. Dies gelingt Ihnen am besten,

BITTE LÄCHELN Links von Chad sehen Sie den Fotografen, der Sie beim Noseslide um den Baum fotografiert.





GESPENSTISCH Halten Sie sich in der Mitte des Ganges, um auf dem Rail zu landen.

wenn Sie von dem Haus beim Pool aus auf die Leitungen springen. Grinden Sie bis zu dem Vordach mit dem Empfänger und grinden Sie dann auf der anderen Leitung zurück.

Geheimbereich

Der Geheimbereich wird zugänglich, sobald Sie dem dünnen Mann die Axt gegeben haben. Sie gelangen durch das Haus in einen düsteren Hinterhof, der auffallend große Ähnlichkeit mit einem Friedhof hat. Durch das Fenster gelangen Sie in das Innere des alten Hauses, wo sich schaurige Szenen abspielen. Durch den Gang im Haus kommen Sie auch zu dem versteckten Tape. Übrigens: Auf dem Hausdach ist eine kleine Halfpipe versteckt, die man aber erst beim zweiten Hinsehen erkennt.

4. Flughafen

Hi-, Profi- und Hammerscore

Bei der Gepäckausgabe, die Sie erreichen, wenn Sie nach der ersten abfallenden Rolltreppe einen U-Turn nach rechts machen, können Sie nahezu endlos lange Kombos ausführen. Nehmen Sie dazu Anlauf, springen Sie auf das Treppengeländer und grinden Sie nach oben. Wenn es wieder abwärts geht, müssen Sie von einem Rail auf das nächste springen, bis Sie auf dem Geländer der anderen Rolltreppe landen. Variieren Sie Ihre Tricks und der Hammer-Score sollte kein Problem mehr darstellen. Aber auch im Kellerbereich der Abflughalle finden sich etliche Stellen, an denen Sie ewig lange Grinds und Kombos machen können.

Das versteckte Videoband

Zu dem versteckten Videoband gelangen Sie wie beim „T" über die schmale Quater. Damit Sie auf dem obersten Rail entlanggrinden können, müssen Sie die Grind-Taste drücken, sobald Ihr Fahrer den höchsten Punkt seines Sprungs erreicht hat.

Crooked Grind um die Gepäckausgabe

Führen Sie einen Crooked Grind bei der Gepäckausgabe aus. Grinden Sie einmal komplett um das kreisrunde Band. Versuchen Sie, mit Ihrem Steuerkreuz die Balance zu halten. Wie Sie einen Crooked Grind schaffen, erfahren Sie unter „Tricks bearbeiten" im Optionsmenü.

Airwalk über die Rolltreppe

Suchen Sie die Gepäckausgabe auf. Führen Sie dort einen Airwalk über eine der Rolltreppen aus. Die Tastenkombination für den Airwalk sehen Sie im Optionsmenü unter „Tricks bearbeiten".

Besuche 10 Länder

In der Abflughalle erkennen Sie zehn Flaggen verschiedener Nationen. Grinden Sie auf den davor liegenden Rails entlang, um die einzelnen Länder zu „besuchen". Sie finden fünf Flaggen im rechten und fünf weitere Flaggen im linken Bereich der Abflughalle. Hierbei ist wiederum viel Balance gefragt.

Tickets zum Skate-Kumpel bringen

Springen Sie gleich am Start auf den linken Schalter, hinter dem Sie die Flughafenangestellte sehen. Nachdem Sie sich die Tickets geschnappt haben, müssen Sie darauf achten, nicht durch die Metalldetektoren zu fahren, damit die Tickets nicht entwertet werden. Hüten Sie sich auch vor Stürzen, da Sie die Tickets sonst fallen lassen. Haben Sie es geschafft, mit den Tickets bis in die Abflughalle zu gelangen, müssen Sie auf der linken Seite Ausschau nach Ihrem Kumpel halten, den Sie an seinem Skateboard erkennen.

Taschendiebe aufhalten

Stoppen Sie die fünf Langfinger, die im Flughafen ihr Unwesen treiben. Sie erkennen die Diebe an ihren schwarzen Klamotten und daran, dass sie mit der Beute wedelnd durch den Flughafen rennen. Rammen Sie die Schurken, um sie aufzuhalten. Auf die ersten beiden treffen Sie gleich nach dem Start. Wenn Sie eine Ebene weiter nach unten rollen, stoßen Sie in den Toiletten auf der rechten Seite auf zwei weitere Diebe. Den letzten Halunken erwischen Sie vor der großen Quaterpipe auf der rechten Seite der Abflughalle.

Geheimbereich

Gleich am Start sehen Sie links und rechts die zwei Schalter. Auf der rechten Seite können Sie über das Fließband zu dem Außenbereich des Flugplatzes gelangen, wo Sie einen Helikopter vorfinden. Grinden Sie über die Rotorblätter und der Heli hebt ab. Über die Rolltreppen kommen Sie zurück in den Flughafen.

5. Los Angeles

Hi-, Profi- und Hammerscore

Gleich vom Start aus können Sie mit einer Mega-Kombo loslegen, die Ihnen etliche Punkte einbringt. Springen Sie auf den Rand der gewundenen Treppe direkt vor dem Startpunkt und landen Sie mit einem Manual. Führen Sie ein paar Tricks aus und achten Sie darauf, dass Sie immer mit einem Manual landen. Springen Sie jetzt auf das Northern Tremor Rail und grinden Sie darauf entlang. Landen Sie wiederum mit einem Manual und rollen Sie bis zu dem runden, kleinen Brunnen. Grinden Sie so lange wie möglich darauf und springen Sie mit einem Trick ab. Runden Sie die Kombo mit einem Revert ab und Sie sind dem Hammerscore ein ganzes Stück näher.

Das versteckte Videoband

Bevor Sie sich das Videoband schnappen können, müssen Sie zuerst das Erdbeben auslösen. Haben Sie dies erledigt, können Sie über den Freeway zu einer Rampe gelangen. Springen Sie über die Rampe auf den Vorsprung an dem Hochhaus. Von dort aus müssen Sie noch einmal auf einen Vorsprung des benachbarten Gebäudes springen. Fahren Sie jetzt über den Vorbau in Richtung Turm. Springen Sie bis auf das Rail am Turm und Sie haben das Tape gefunden.

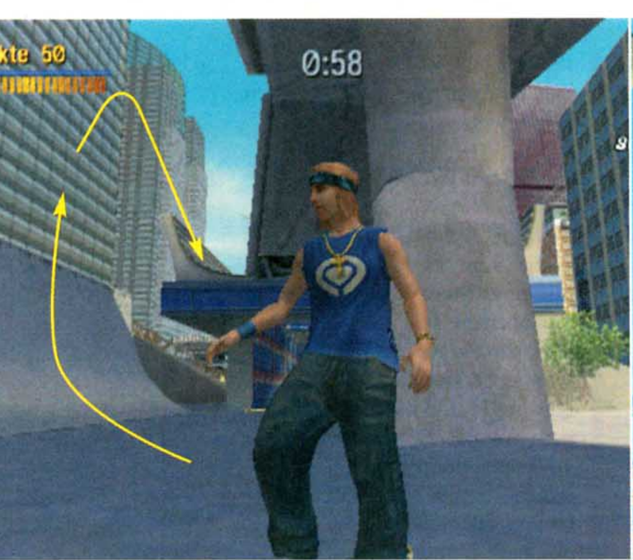
One Foot Japan am Tower Poppin' Transfer

Begeben Sie sich zu dem runden, kleinen Brunnen in der Nähe der Hochhäuser mit den Glasscheiben im Erdgeschoss. Springen Sie jetzt von der Halfpipe, die Sie dort finden, in die höher gelegene Halfpipe daneben. Führen Sie dabei einen One Foot Japan aus.



Varial Kickflip über das Tower Rails Gap

Das Tower Rails Gap finden Sie hinter dem runden Brunnen, wenn Sie die Scheiben durchbrochen haben. Sie erkennen es daran, dass der Fotograf dort bereits auf Sie wartet. Springen Sie von einem nach oben führenden Geländer auf das herabführende und vollführen Sie im Flug einen Varial Kickflip.





HALFPIPE ZUM TAPE Dank der Halfpipe auf dem Mast können Sie bis zum versteckten Videoband springen.

GEWAGTER SPRUNG Mit genügend Schwung können Sie auf diesem Weg auf den Freeway gelangen.

Bälle losmachen

Im mittleren Bereich der Stage sehen Sie zwei rote große Kugeln. Bremsen Sie kurz vor den Kugeln stark ab und springen Sie mit einem Ollie darauf. Die Kugeln beginnen zu rollen und die Aufgabe kann abgehakt werden.

Erdbeben auslösen

Hierfür müssen Sie vier bestimmte Rails grinden, die nach den Himmelsrichtungen benannt sind. Das erste Rail finden Sie in dem Durchgang in dem Haus gegenüber des Startpunkts auf der linken Seite. Für das zweite Rail biegen Sie nach dem Durchgang scharf rechts ab und springen auf das Geländer, das auf der rechten Seite nahe der Straße verläuft. Das nächste Rail befindet sich an der Hauptstraße, bei den Parkbänken. Zu guter Letzt müssen Sie vom Startpunkt aus nach links fahren und sich dort für das linke der beiden Geländer entscheiden. Haben Sie alle vier Rails geschafft, beginnt das Erdbeben, die Levels umzugestalten.

Autorennen stoppen

Hierfür muss zuerst das Erdbeben ausgelöst worden sein. Grinden Sie hierfür über das Auto. Ob der Fahrer des Wagens sich das unter Hilfe vorgestellt hat, ist fraglich – aber sehen Sie selbst.

Geheimbereich

In der Nähe des Rails, an dem Sie den Varial-Kickflip vor dem Fotografen machen mussten, sehen Sie zwei große Lüftungsgitter, aus denen Dampf aufsteigt. Grinden Sie auf dem Vorsprung an der Hauswand dahinter entlang und die Gitter verschwinden. Gleichzeitig verschwinden noch zwei weitere Gitter auf dem Hausdach gegenüber dem Startpunkt. Über das Stahlseil am Startpunkt gelangen Sie zu der zweiten geheimen Halfpipe, die mitten in dem Gebäude ist.

6. Kreuzfahrt

Hi-, Profi- und Hammerscore

Lassen Sie zuerst das Wasser aus dem Pool, indem Sie über das Rohr rechts neben dem großen Mast grinden. Jetzt können Sie im und um den Pool wunderbar Tricks ausführen.

Versuchen Sie lange Kombos um den Poolrand mit einem Manual in den Pool zu beenden. Schließen Sie an den Manual noch einen Sprung an, den Sie mit einem Revert landen.

Das versteckte Videoband

Das Videoband finden Sie auf dem hohen Mast. Grinden Sie vom Start aus über die Stahlseile bis ganz nach oben, wo Sie eine Halfpipe vorfinden, dank der Sie das Tape erreichen. Nehmen Sie in der Quaterpipe Anlauf, falls Sie Probleme haben, auf die Stahlseile zu gelangen.

Beeindrucke die Neversoft-Mädels

Sie finden das erste Girlie unterhalb des Startpunkts am großen Pool. Ein anderes hält sich bei der Wasserrutsche auf. Die nächste Dame treffen Sie auf dem untersten Deck am Heck des Schiffs an. In dem langen, von Glas umgebenen Gang wartet bereits ein weiteres Babe. Bei den beiden Notöffnungen am Bug des Schiffs werden Sie erneut fündig. Fahren Sie jetzt nach oben auf das Deck vor dem Museum, wo Sie bereits erwartet werden. Das letzte Mädel steht bei den Rettungsbooten auf der Seite mit dem Sonnensegel.

Nosebluntslide am Sonnensegel

Begeben Sie sich hierfür auf die Seite mit den Rettungsbooten und der Fähre. Nehmen Sie vom Heck des Schiffs aus Anlauf und grinden Sie über das Rail. Springen Sie am höchsten Punkt ab und führen Sie die Tastenkombination für den Nosebluntslide aus.

Invert an den Stromkabeln

Nachdem Sie das Wasser aus dem Pool gelassen haben, können Sie vom Pool aus bis zu den Stromkabeln springen. Achten Sie darauf, dass Sie senkrecht nach oben springen und rechtzeitig die Kombination für den Invert drücken.

Fähre anheben

Heben Sie die Fähre an, indem Sie über den Schalter grinden. Sie finden den Schalter direkt hinter den Kränen für die Fähre bei dem jammernden Mann.

Verwüste das Museum

Das Museum befindet sich im Inneren des Schiffs, genau unter dem Startpunkt. Über das Deck mit dem großen Pool gelangen Sie in den Raum mit der Schiffsschraube. Grinden Sie über die zwei Seile, an denen die Schraube befestigt ist. Die Schraube löst sich und richtet eine Menge Schaden an. Zudem werden rund um das Schiff Sicherheitsnetze ausgefahren.

THOMAS EDER

FIFA Weltmeisterschaft 2002

Auf nach Korea und Japan. Wir haben für Sie die wichtigsten Tipps zu den Neuerungen des aktuellen Fußballspiels von EA Sports zusammengefasst. Damit schaffen Sie es spielend zur Weltmeisterschaft.



Kennen Sie die Stärken Ihrer WM-Stars?

Ein neues Feature bei **FIFA WM 2002** ist der Einsatz von Star-Spielern. Jedes Team hat mindestens einen Ballkünstler, der spezielle Fähigkeiten aufweist. Teams wie Italien oder Brasilien besitzen sogar mehrere solcher Cracks. Doch nur, wenn Sie die Fähigkeiten Ihrer Superfußballer kennen, können Sie diese effektiv nutzen. So ist Sebastian Deisler im deutschen Team beispielsweise ein exzellenter Passgeber, das ist seine spezielle Begabung, während Asamoah seinen Stern für die geniale Antrittsschnelligkeit erhalten hat. Setzen Sie den Mannschaftsstar gemäß seiner Spezialfähigkeit ein. So sollten Sie Deisler für lange Pässe in die Spitze oder für Flügelwechsel gebrauchen. Ein Spieler wie Asamoah gehört auf die Außenposition, wo er seine Schnelligkeit entsprechend ausspielen kann. Spieler, deren besondere Fähigkeit das Kopfballspiel ist, sollten Sie tunlichst in der Sturmmitte postieren, so dass sie die Hereingaben eines guten Flügelspielers in Tore verwandeln können. Wenn Sie einen Vorsprung unbedingt halten wollen und deshalb auf eine stark defensive Taktik setzen, können Sie einen Mittelstürmer mit gutem Kopfballspiel auch in das Abwehrzentrum beordern, um so den hereinfliegenden Flanken zu begegnen.

Freistoßexperten

Neben diesen Fähigkeiten gibt es auch Star-Spieler, die Spezialisten für ruhende Bälle sind. Eine Spielergröße wie David Beckham müssen Sie deshalb unbedingt für Frei-, Eck- und Strafstöße einteilen, um seine Talente nicht zu verschwenden. Stehen Sie auf der anderen Seite und erwarten Sie einen Kunstschuss von einem solchen Crack, gibt es nur wenige Möglichkeiten, einen Treffer zu verhindern. Bevor Sie aber auf Ihr Glück vertrauen oder darauf, dass Ihr Torwart Fußballwunder vollbringt, sorgen Sie zumindest dafür, dass einer der Abwehrspieler auf der Linie steht. Das Einzige, was Sie im Vorfeld tun können, ist, möglichst keine Freistöße in Strafraumnähe zu provozieren. So minimieren Sie die Gefahr.

Vertrauen Sie nicht den vorgegebenen Aufstellungen

Die Jungs von EA Sports aus Kanada haben zwar deutlich mehr Ahnung vom Fußball als ein Durchschnittsnordamerikaner, doch bei den Standardaufstellungen haben sich einige schwere Patzer eingeschlichen. Hier sollten Sie unbedingt Hand anlegen, bevor Sie Ihr Team in die Schlacht um den Weltmeisterpokal schicken. So würden Sie bei der deutschen Standardaufstellung nur einen Star-Spieler aufs Spielfeld schicken. Deisler ist der einzige Spieler mit Spezialfähigkeiten in der vorgegebenen Startaufstellung. Auf der Bank schmoren aber noch Jancker und Asamoah, die Sie besser anstelle von Altstar Bierhoff und Neuville aufstellen sollten. Auch bei den übrigen Spielern lohnt ein Vergleich. So hat beispielsweise Jeremies deutlich bessere Spielerwerte als Harmann.

Doppelt hält besser – der Doppelpass

Mit der Doppelpass-Taste sorgen Sie für Verwirrung beim Gegner. In den ersten beiden Spielstufen führt ein Doppelpass an der Strafraumgrenze fast immer zu einem Treffer. Ab der Spielstufe „Profi" werden Sie jedoch feststellen, dass Sie mit dem Doppelpass viel seltener Erfolg haben. Trotzdem ist diese Variante nicht nur im Angriff eine gute Möglichkeit, sich aus einer Manndeckung zu lösen. Mit einem gezielten Doppelpass befreien Sie sich auch in Bedrängnis aus der eigenen Abwehr. Beachten Sie aber, dass diese Pässe in den höheren Spielstufen präzise an den Mann gebracht werden müssen, und, dass der Spieler, der den Ball zurückerhalten soll, nicht verdeckt ist bzw. ungünstig steht, um angespielt zu werden.

Seien Sie vorsichtig mit dem Einsatz der Effet-Tasten bei Eckbällen. Starker Effet führt nämlich dazu, dass der Ball schon vor dem Hereinfliegen in den Strafraum als „Aus" gegeben wird und es Abstoß gibt.



PASSGENAU Der Pass in die Tiefe ist das geeignete Mittel, seinen Mittelstürmer in Einschussposition zu bringen. Achten Sie deshalb auf die angezeigten Laufwege Ihrer Spieler und passen Sie präzise.



AUSGETRICKST Beim Alleingang Richtung Torwart sorgt die Trick-Taste oftmals für einen ins Leere springenden Torhüter. Dies sollten Sie vor allem dann anwenden, wenn Sie für einen Schuss zu nah vor dem Goalie stehen.

Mit Köpfchen und Hackentrick

Zwei weitere neue Funktionen machen das Spiel komfortabler. Nun können Sie vor der Ballannahme bereits entscheiden, wie hart das Leder gespielt oder geköpft werden soll und in welche Richtung es fliegen soll. Beachten Sie, dass zu lang gedrückte Knöpfe unweigerlich zu Ballverlusten führen, da Kopfballanspiele über weite Distanzen fast unmöglich sind. Gehen Sie deshalb auf Nummer sicher und bringen das Spielgerät an einen in der Nähe postierten Mitspieler oder nehmen Sie den Ball gleich mit der Brust an. Lediglich, wenn ein Spieler völlig frei steht, sollten Sie einen langen Kopfball oder einen langen Pass aus der Luft riskieren.
Eine weitere neue Funktion sind die Finten vor einem Torschuss. Durch Tastendruck vollführen die Cracks nun eine Balljonglage (je nach Fähigkeit) und schießen erst dann aufs Tor. In vielen Fällen ist diese optische Augenweide aber ein echter Nachteil, da sie das Spiel verzögert und dem Gegner zu viel Zeit lässt, den Angriff doch noch zum Scheitern zu bringen. Direkte Schüsse sind deshalb oftmals die bessere Variante.

So bauen Sie ein gutes Spiel auf

Einen sicheren Standardspielzug zum Torerfolg wie der lange Flankenlauf samt Kopfballtor aus den Vorversionen gibt es nicht mehr. Die Außenstürmervariante klappt immer noch, aber nicht mehr 100%-ig. Versuchen Sie es stattdessen mit langen Flankenwechseln. Schnappen Sie sich den Ball im Mittelfeld und schlagen Sie einen langen und hohen Pass auf die andere Spielfeldseite in den Lauf des dort postierten Außenstürmers. Das funktioniert am besten, wenn Sie mit mindestens zwei Stürmern agieren. Laufen Sie nach dem langen Pass mit dem Stürmer los, wodurch Sie in den Rücken des Abwehrspielers kommen. Nehmen Sie dann den Ball mit der Brust an und schießen Sie. Überhaupt sind die langen Flügelwechsel mittels der Hochpass-Taste eine sinnvolle Spielvariante. So verlagern Sie das Spiel und können sich auch bei scheinbar aussichtslosen Situationen elegant aus der Affäre ziehen.

Torhütereinsatz

Lange Abschläge von Ihrem Torhüter sind nur sinnvoll, wenn Sie im Rückstand liegen und das Mittelfeld schnell überbrücken wollen oder, wenn Ihr Team unter Dauerdruck steht. Verzichten Sie zudem mit Ihrem Torhüter auf Abwürfe, da diese nicht immer präzise ankommen. Legen Sie stattdessen den Ball ab und spielen Sie mit dem Goalie wie mit einem normalen Feldspieler ein solides Passspiel.

Das Auge auf den Gegner

Bei den Spielsystemen sollten Sie stets ein Auge auf den Gegner haben. In der Regel ist ein Spiel mit mindestens zwei Stürmern am Erfolg versprechendsten. Auch der Einsatz eines Liberos ist zu empfehlen, da der Computer stets mit langen Pässen versucht, Ihre Abwehr auszuhebeln. Für den Liberoposten empfiehlt sich deshalb auch ein schneller Spieler mit guten Kopfballwerten. Sie können durch das Variieren der Spielsysteme auf veränderte Situationen reagieren. Wenn Sie zum Beispiel ein 0:2 aufholen wollen, stellen Sie ruhig auf eine 3-4-3-Formation um, die für sehr offensives „Brechstangenspiel" gut geeignet ist. Alle Spieler sollten auf Pressing eingestellt und die Grundformation weit nach vorne gezogen werden.

So kommen Sie an die versteckten Teams

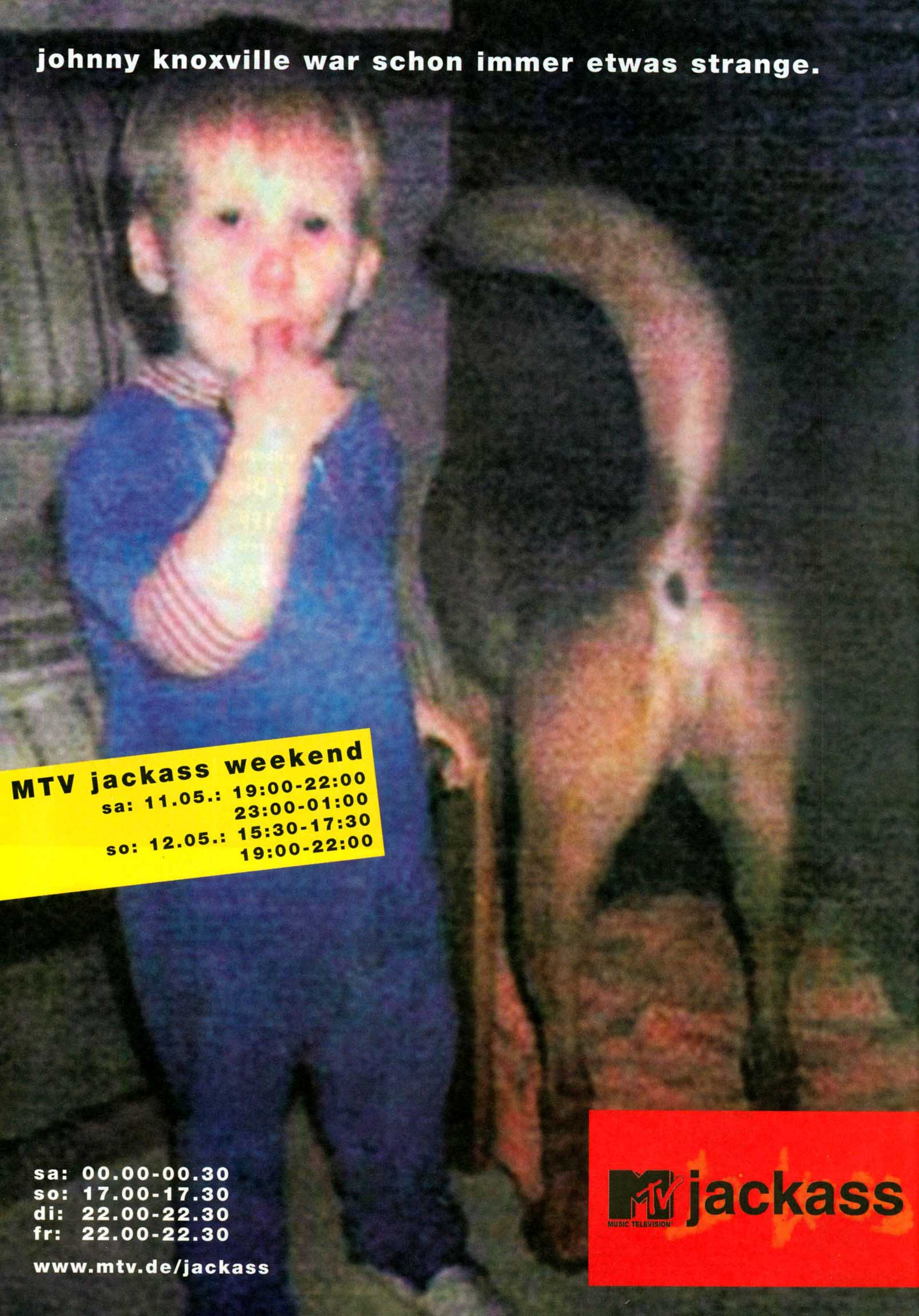
Es gibt natürlich auch kleine Tricks, die nicht immer ganz sportlich sind, um an die Bonusteams und den Weltmeistertitel zu kommen. Wenn Sie auf den Stufen Amateur, Profi und Weltklasse den Titel erringen, bekommen Sie zusätzliche Mannschaften freigeschaltet, die Sie allerdings nur im Freundschaftsspielmodus einsetzen können. Der Grund liegt auf der Hand: Es handelt sich um Auswahlmannschaften wie beispielsweise die Afrika-Auswahl, die Sie bekommen, wenn Sie auf der Weltklasse-Stufe den Titel erringen. Die durchaus spielstarke Europa-Auswahl gibt es übrigens schon auf der Amateur-Spielstufe.
Wenn Sie unbedingt die neuen Teams erhalten möchten, aber noch nicht genug trainiert haben, um die Gegner im sportlichen Wettstreit zu schlagen, können Sie auch diesmal wieder Ihr Team anwählen und jeweils nach Spielverlauf die „Mannschaftsauswahl" ändern und so den Gegner in die Knie zwingen führen. So kommen Sie Runde für Runde dem WM-Titel ein Stück näher. Übrigens: Wenn Sie ein Spiel vorzeitig abbrechen, wird es „nur" mit 0:2 gewertet, so dass Sie bei einem deftigen Rückstand durch einen Abbruch ein besseres Torverhältnis erzielen können. THORSTEN SEIFFERT

AUSSICHTSLOS Wenn ein Spieler mit der Spezialfähigkeit „Freistoßschuss" auf Ihr Tor zielt, ist es meistens schon zu spät. Vermeiden Sie bei Gegnern, die solche Kunstschützen im Team haben, das Grätschen an der Strafraumgrenze.





SPIELENTSCHEIDEND Haben Sie immer ein Auge auf den freien Mitspieler. Hier führt der Pass nach innen zum Treffer, während ein Schuss aus spitzem Winkel sicher die schwierigere Möglichkeit zum Torerfolg wäre.



johnny knoxville war schon immer etwas strange.
MTV jackass weekend
sa: 11.05.: 19:00-22:00
23:00-01:00
so: 12.05.: 15:30-17:30
19:00-22:00
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV MUSIC TELEVISION
jackass



17" Monitor E771
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm,
max. 1024 x 768/85 Hz
nur 199 €



19" Monitor M991
18.0" V.I.S., 95 kHz, 0.26 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 349 €



19" Flat Display Monitor UltraScan P992 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S.,
107 kHz, 0.25 mm,
max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 579 €



21" Flat Display Monitor UltraScan P1130 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S.,
121 kHz, 0.24 mm,
max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 869 €



17" TFT Display 1702P
Auflösung 1280 x 1024,
Kontrast 200:1,
Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 989 €





Dell™ Allround PC Dimension™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.40 GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- **128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 58 €
- **16 MB Ati Rage Ultra Grafikkarte**
  64 MB Nvidia Geforce2 MX Grafikkarte mit TV Out nur 58 €
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis für 16x DVD-ROM Laufwerk nur 70 €
- 16 bit Sound
- Optional Modem nur 35 €; ISDN-Karte nur 105 €
- Dell™ Internet Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

899 €

50 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.70 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz	949 €
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.90 GHz	999 €

Finanzierung schon ab 29,56 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – D500502



Dell™ Performance PC Dimension™ 4400

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.40 GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit **266 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia Geforce2 MX Grafikkarte mit TV Out
  64 MB Nvidia Geforce3 Ti200 Grafikkarte nur 116 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
  mit 8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
  Aufpreis für DVD + RW Recorder nur 325 €
- 16 bit Sound
- **harman/kardon Stereo-Aktiv-Lautsprecher**
- Dell™ Internet Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.199 €

50 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 512 KB Cache	1.299 €
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40A GHz, 512 KB Cache	1.799 €

Finanzierung schon ab 39,43 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – D510502





Dell™ Allround Notebook Inspiron™ 2650

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M
- **128 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 30 GB** nur 174 €
- **14,1" XGA TFT Display, Auflösung 1024 x 768**
  15" XGA TFT Display, Auflösung 1024x 768 nur 87 €
- Nvidia Geforce2 Go, 16 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip
- Fest eingebautes 8x DVD-ROM- und 3,5" Diskettenlaufwerk
- **Internes 56K/V.90 Modem,** optional zusätzlich 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip nur 58 €
- Integrierter Soundchip
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 56 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33x 3,7x 27 cm; 3,1 kg

1.899 €

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.40 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.50 GHz	1.999 €
• mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz	2.149 €

Finanzierung schon ab 62,44 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – I080502



Dell™ Gamer PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.40 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **256 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für 120 GB** Festplatte nur 174 €
- 64 MB Nvidia Geforce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte
  128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out nur 232 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk**
  mit 8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman/kardon HK 395 Stereo-Aktiv-Lautsprecher** inkl. Subwoofer
- Dell™ Internet Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

1.499 €

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 512 KB Cache	1.599 €
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40A GHz, 512 KB Cache	2.099 €

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – D910502



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2.40 GHz
- Intel® 850 Chipsatz mit **400 MHz Frontside Bus**
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- **120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **128 MB Nvidia Geforce4 Ti4600 Grafikkarte mit TV Out**
- **DVD + RW Recorder – zum Brennen von DVDs, CDs und CD-RWs**
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- Dell™ Internet Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], **Microsoft® Office XP Professional** (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

2.799 €

Sparen Sie 100 € bei Online Bestellung

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1.80 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.20A GHz, 512 KB Cache	3.199 €
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2.40A GHz, 512 KB Cache	3.399 €

Finanzierung schon ab 92,04 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – D920502





Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM,** max. 1024 MB
- 30 GB** EIDE Festplatte; Aufpreis für 40 GB** nur 116 €
- 15" UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200
  15" Super-View UXGA TFT Display, Auflösung 1600 x 1200 nur 29 €
- **Nvidia Geforce2 Go, 32 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip**
- Nvidia Geforce4™ 440 Go, 64 MB DDR RAM 4x AGP Grafikchip nur 174 €
- **Fest eingebautes 8x/4x/24x CD-RW Laufwerk**
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K/V.90 Modem und 10/100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire)
- Dual Pointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium-Ionen-Akku mit 66 Wh Kapazität, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti-Virus 2002 (OEM)
- 24 Monate Gewährleistung inkl. 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- Maße: 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

2.399 €

100 € Rabatt bei Online Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP.

- mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.40 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.60 GHz	2.649 €
• mit Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M, 1.80 GHz	3.099 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

4996 – I370502

Pressestimmen

1. Platz in der Kategorie Der beste Direktanbieter, „Produkt des Jahres 2001/2002", PC Magazin „Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin

Dimension™ 4400:
„Note 1,8"
PC Games Hardware 04/2002
„Sehr gut" PC Go 04/2002
„Sehr gut" PC Shopping 04/2002

Inspiron™ 8200:
„Empfehlung der Redaktion",
PC Praxis 05/2002

„Ein superschnelles Gerät vollgepackt mit neuer Technik"
PC Welt Online 03/2002
„Herausragende 3D-Grafikleistung",
ZDNet Online 03/2002

Service:
„Sehr Gut",
ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service",
PC Magazin 05/2001

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen,
Tel. 0800/8 18 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/567608 Geschäftskunden,
Tel. 01 79/567607 Privatkunden, Fax 01 79/567605, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15,
Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch

Dell™ PCs – mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Sparen Sie bis zu 200 €:

Bis zu 100 € Rabatt erhalten Sie bei allen Online Bestellungen eines Dell™ Dimension™ PCs oder eines Dell™ Inspiron™ Notebooks, sowie zusätzlich 100 € Rabatt, wenn Sie Microsoft® Office XP SB oder Microsoft® Office XP Professional bestellen. (gültig bis 30.05.2002)



0800/8 18 33 55* www.dell.de

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit

3D: nichts für kleine Geldbeutel

Welchem Grafikkarten-hersteller kann ich die Steckplätze meines PCs anvertrauen? **Lohnen sich Geforce4-Platinen? Kann Ati mit den Radeon8500-Karten noch mithalten?** Wann muss ich aufrüsten? Auf den nächsten Seiten gibt es die Antworten.

Was bringt's? Grafikkarten und neue Grafiktechnologien

Lohnt sich der Kauf einer DirectX-8-Grafikkarte überhaupt? Wir machen eine Bestandsaufnahme und geben Ausblick auf die kommenden Grafikknüller aller Genres. Das Ergebnis: DirectX 8 ist bei neuen Spielen zwar nicht stark verbreitet, wird in Zukunft aber zum neuen Standard.

Aktuelle und zukünftige 3D-Spiele der wichtigsten Spiele-Genres

Genre	Im Handel	In Produktion
Sci-Fi-Action	Aquanox*	Freelancer*
Ego-Shooter	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Unreal Tournament 2003*
Flugsimulation	Comanche 4*	Lock On*
(Action-)Rollenspiel	Dungeon Siege	Elder Scrolls 3: Morrowind*
Online-Rollenspiel	Everquest: Shadows of Luclin*	Star Wars: Galaxies*
Strategie	Empire Earth	Age of Mythology
Sportspiel	NHL 2002	Tiger Woods PGA Tour 2002*

** dieses Spiel unterstützt DirectX-8-Grafikfeatures*

Aquanox



Das deutsche Unterwasser-Actionspektakel unterstützt DirectX 8 und ist bereits als Budget-Titel erhältlich. Sparfüchse: zugreifen!

Freelancer



„Er will nicht feilschen!" Nie sah Weltraumhandel so edel aus. Das interstellare Actionspiel unterstützt DirectX 8 übrigens von Haus aus.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



Der Jedi-Shooter basiert auf der Q3-Engine, die für gute 3D-Grafik sorgt. DirectX 8 wird im Kampf gegen die Weißhelme allerdings nicht unterstützt.

Unreal Tournament 2003



Realistische Blitze zucken durch die grüne Rasenlandschaft. Die ersten Screenshots des DX8-Shooters sehen erstklassig aus.

Comanche 4



Was passiert, wenn ein Helikopter über Wasser fliegt? Sein Rotor erzeugt Wellen – dank Pixel- und Vertex-Shader auch in Comanche 4 .

Lock On



Mit detaillierten Bodengrafiken wird diese Kampfsimulation der DirectX-8-Überflieger. Auf hoher See reflektier t das Wasser übrigens.

Dungeon Siege



Diablo in 3D – und das noch mit DirectX 7. Trotzdem ist Dungeon Siege grafisch aufwendig und zwingt so manchen PC in die Knie.

Elder Scrolls 3: Morrowind



Hier erwartet Sie ein optisches Freudenfest: Die Designer zaubern mit Pixel- und Vertex-Shadern eine glaubwürdige Rollenspiel-Welt.

Everquest: Sh. of Luclin



Verbesserte Texturen, aufwendige Landschaften – mit der Erweiterung zu Everquest werden DirectX-8-Grafikkarten voll ausgereizt.

Star Wars: Galaxies



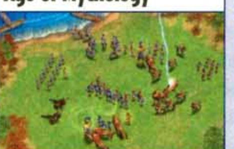
Haben Sie sich mal gefragt, wo Luke Skywalker seine Freizeit verbringt? Sony gibt Ihnen mit dem aufwendigen DX8-Rollenspiel die Antwort.

Empire Earth



Die Programmierer verwenden hier eine gediegene DirectX-7-Engine, die vergleichsweise gute Grafik auf den Bildschirm zaubert.

Age of Mythology



Beim Nachfolger von Empire Earth kommt eine verbesserte Grafik-Engine zum Einsatz. Auf den Einsatz von Shader verzichtet man leider trotzdem.

NHL 2002



Das Eis spiegelt und die Köperanimationen sind erstklassig. Mit DirectX-8-Grafik könnte man die DX7-Engine nur noch um Details verbessern.

Tiger Woods PGA Tour 2002



Mit Tiger Woods 2002 holen Sie sich realistischen Golfsport auf den Heim-PC – und das in bester Grafikqualität dank Pixel- und Vertex-Shader.

Bereits in Ausgabe 04/2002 haben wir uns ausführlich mit den neuen Geforce4-Grafikgeschossen von Nvidia beschäftigt. In dieser Ausgabe legen wir eins drauf und testen gleich 14 brandneue Grafikkarten. Neben den GeForce4-Debütanten haben sich auch einige Radeon8500-Platinen ins Testfeld gemischt, um mit den Nvidia-Konkurrenten um die Leistungsmeisterschaft zu kämpfen. Auf den nächsten Heftseiten erfahren Sie, welches Modell derzeit Pixelchamp ist.

Wer jetzt seine alte Grafikkarte in Rente schicken will, der steht bei der Neuanschaffung vor der Wahl: Soll die Grafikkarte nur DirectX-7-Grafikfeatures beherrschen oder die immer öfter in Spielen unterstützten, wesentlich ansehnlicheren DirectX-8-Features?

Als fester Bestandteil der Fähigkeiten von DirectX 7 wäre da das so genannte „Hardware T&L", das Geometrie- und Beleuchtungsdaten eigenständig berechnen kann. Ebenfalls in DirectX 7 enthalten ist das so genannte „Dot-3 Bump Mapping", eine Multi-Texturing-Technik, die pixelgenaue Beleuchtungs- und Struktureffekte zulässt. Wesentlich leistungsfähiger und umfangreicher ist aber die technische Ausstattung von DirectX-8-Grafikchips wie Geforce3, Radeon 8500/LE und der Geforce4-Ti-Serie. Diese verfügen nämlich nicht nur über die erwähnten Eigenschaften, sondern besitzen zusätzlich zwei programmierbare Recheneinheiten, die sich nur um Polygon- und Texturdaten kümmern. Diese Vertex- und Pixel-Shader können von Spieleentwicklern programmiert werden, um eigene 3D-Effekte wie zum Beispiel eine realistische Wasseroberfläche zu berechnen.

> Die Entscheidung liegt bei Ihnen: entweder **eine günstige DirectX-7-Platine** oder eine zukunftssichere Karte mit Pixel- und Vertex-Shader.

In den nächsten Jahren werden mehr und mehr Spiele auf DirectX-8-Grafik setzen, demnach können Sie getrost zu einer DirectX-8-Grafikkarte greifen. Die wichtigsten 3D-Grafikumgebungen für Spiele, darunter die **Unreal**-, Lithtech- und **Doom3**-Engine, sind bereits auf die neue Shader-Technik eingerichtet, und darauf basierende Spiele bereits in der Entwicklung (siehe Extrakasten). Bei DirectX-8-Spielen wie **Aquanox** muss eine DX-7-Grafikkarte passen. Sie kann die **Aquanox**-Grafik natürlich darstellen, allerdings lediglich im DX-7-Kompatibilitätsmodus. Das sieht aufgrund fehlender Pixel-Effekte sichtbar schlechter aus und ist auch sehr langsam. Aktuell erhältliche DirectX-7-Karten haben Chipsätze von Ati (Radeon 7500, LE), Nvidia (Geforce2 MX, Geforce2 Ti, Geforce4 MX) oder STM/PowerVR (Kyro

PREISKNÜLLER Mindestens 200 Euro sollen die zukünftigen Preis-Leistungs-Knaller mit Geforce4-Ti-4200-Chip kosten. Damit sind sie ebenso günstig wie die technisch unterlegenen Geforce4-MX-460-Grafikkarten.

I/II). Die Preise liegen zwischen 60 und 170 Euro. Die DirectX-8-Grafikkarten reichen von 220 bis 550 Euro und haben Chips von Ati (Radeon 8500, LE) und Nvidia (Geforce3, Geforce4 Ti) aufgelötet.

Aber was kaufen? Die Entscheidung zwischen DirectX-7- oder -8-Hardware ist derzeit noch eng mit Ihrem Budget verknüpft. Für 150 Euro bekommen Sie bereits eine Geforce2 Ti mit 64 MB DDR-RAM. Dies ist momentan unsere DX7-Kaufempfehlung. Wenn Sie bis zu 70 Euro mehr übrig haben, dann können Sie in eine technisch bessere und wesentlich schnellere DirectX-8-Platine investieren.

Beim Kauf von Grafikkarten mit Ati-Grafikchips (Radeon-Familie) sollten Sie aufpassen: Die Radeon-Chips 7500 und 8500 gibt es auch in Varianten mit einem unscheinbaren „LE" hinter dem Namen. Diese Chips sind niedriger getaktet: Der Radeon-8500-LE-Grafikchip wird mit 250 statt mit 275 MHz angesteuert. Eine Radeon 7500 LE ist noch stärker herabgetaktet und geht mit 230 statt 290 MHz (Radeon 7500) an den Start. Einige billige Radeon-7500-LE-Grafikkarten benutzen außerdem statt des schnellen DDR-Speichers nur langsame SDR-Speichermodule. Klar, dass ihr Preis entsprechend niedrig ist: Die günstigen Grafiknieten liefern eine miserable 3D-Performance, die gerade einmal 30 Prozent höher liegt als die einer (ebenfalls nicht empfehlenswerten!) Geforce4 MX-420.

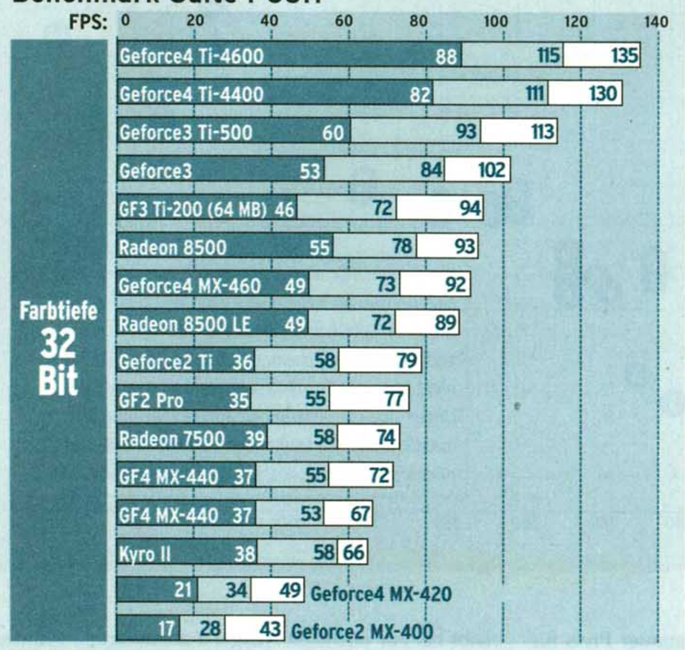
Aktuelle Grafikkarten **im Testlabor**



Name:	Winfast A250 Ultra TD	G4Ti4600-VTD	G4Ti4400-VTD	SP7200T6	Verto Geforce4 Ti-4400
Hersteller:	Leadtek	MSI	MSI	Sparkle	PNY
Info-Telefon/Preis:	0031-365365578/€ 530,-	069-408930/€ 529,-	069-408930/€ 399,-	06403-905010/€ 539,-	02236-336310/€ 389,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4400/275 MHz	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4400
Speicher:	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM	128 MB DDR-SDRAM
Speicherdetails:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	550 MHz/128 Bit/3.6 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Vid)/TV-In (Kabel), DVI	TV-Out (S-Vid)/TV-In (Kabel), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI
Opt. Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz
Software:	DVD-Player, Dronez, Gunlok	Spielebundle, WinProducer, -Coder	Spielebundle, WinProducer, -Coder	PowerDVD 3 Trial	Nur Treiber
Sonstige Ausstattung:	Composite-/S-Video-Kabel, Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker	S-Video auf Video-Cinch-Adapter	–
Übertaktbar:	Chip: 310 MHz, Speicher: 720 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 740 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 680 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 710 MHz	Chip: 305 MHz, Speicher: 675 MHz
Wertung:	**1,5**	**1,5**	**1,6**	**1,6**	**1,7%**
Kommentar:	**Pfeilschnelle Karte mit aufwendigem Kühlungsdesign**	**Eine Standard-Ti mit sehr guter Ausstattung**	**Noch eine Standard-Ti-Karte mit ebenfalls guter Ausstattung**	**Geforce4-Ti-4600 mit leider sehr magerer Ausstattung**	**Ti-4600 mit guter Leistung, aber ohne Zusatz-Ausstattung**

Leistung: **Athlon 1.000 C**

Welcher Grafikchip gewinnt auf einem Gigahertz-PC die Leistungskrone? Kann sich Ati mit der Radeon 8500 noch behaupten?



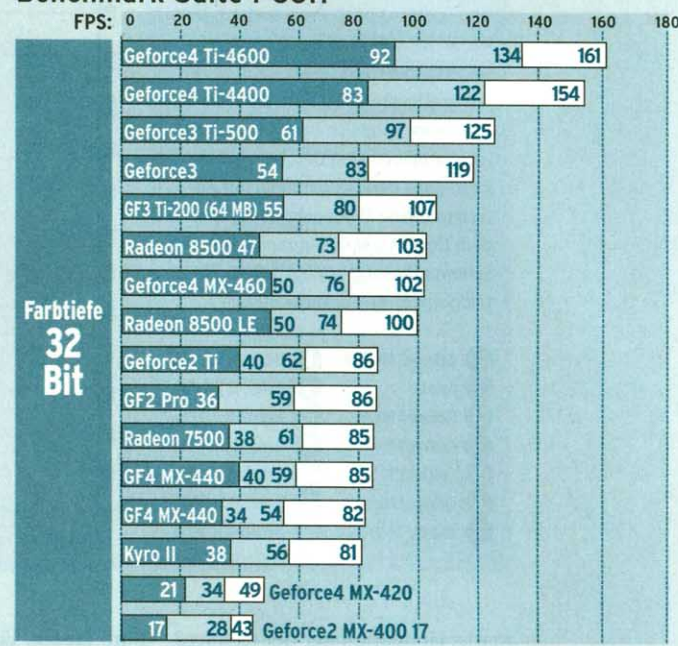
Fazit: Geforce4 Ti liegt allein in Front, Radeon 8500 startet erst in hohen Auflösungen richtig durch. Die Kyro II schlägt sich tapfer aufgrund der guten RtCW(dt.)-Ergebnisse.

Settings: Athlon 1.000 C, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Mittelwert aus RtCW (dt.) und Aquanox

Legende: 1.280x1.024 | 1.024x768 | 800x600

Leistung: **XP 2000+**

Nvidia hat die schnellsten Grafikchips im Programm: unsere ausführlichen Benchmarks zeigen, dass die Ti-4600 die Konkurrenz überholt.



Fazit: Vor allem die Ti-Karten können mit der höheren CPU-Leistung etwas anfangen. Die übrigen haben in 1.024x768 fast die gleichen Ergebnisse wie beim Athlon 1.000 C.

Settings: Athlon XP 2000+, Epox 8KHA+, 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Win98 SE, DirectX 8.1, Detonator 27.42, Radeon 9009, Mittelwert aus RtCW (dt.) und Aquanox

Legende: 1.280x1.024 | 1.024x768 | 800x600

Fällt die Wahl auf eine DirectX-8-Grafikkarte, dann ist die günstigste Wahl zurzeit ganz klar eine Geforce3 Ti-200 oder eine Radeon 8500 LE. Einige Hersteller bieten diese Grafikkarten auch in Versionen mit 128-MByte-Speicherpolster an. Lassen Sie sich von diesen Angeboten aber nicht blenden. Die 64 MB zusätzlicher Speicher bringen Ihnen in 3D-Spielen keinen spürbaren Geschwindigkeitsvorteil. Also: Finger weg!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte die Redaktion eine Referenz-Grafikkarte mit dem bald erscheinenden Grafikchip Geforce4 Ti-4200. Dieser Chip ist der günstigste Geforce4-Chip mit DirectX-8-Unterstützung. Das Platinenlayout ähnelt sehr dem einer regulären Geforce3 – wobei die Leistung in ersten Bench-

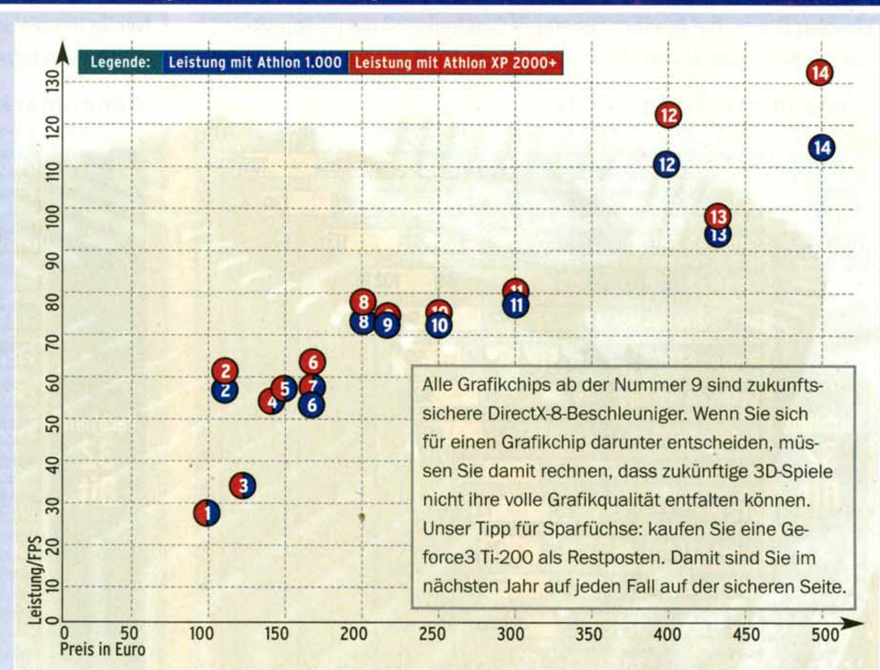
Aktuelle Grafikkarten **im Testlabor**

Name:	Maya Rad. 8500 Deluxe	Excalibur Radeon 8500	3D Prophet FDX 8500 LE	G4MX440-T	Siluro G4 MX/TV
Hersteller:	Gigabyte	Enmic/HIS	Guillemot/Hercules	MSI	Abit
Info-Telefon/Preis:	040-2533040/€ 349,-	06403-905010/€ 299,-	09123-96580/€ 239,-	069-408930/€ 170,-	06403-905010/€ 180,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 8500/275 MHz	Radeon 8500/275 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	Geforce4 MX-440/270 MHz	Geforce4 MX-440/270 MHz
Speicher:	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SDRAM	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM
Speicherdetails:	550 MHz/128 Bit/3,6 ns	550 MHz/128 Bit/4 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns
Anschlüsse:	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	VGA, TV-Out (S-Video), DVI	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Opt. Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit/ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Software:	PowerDVD 4, 4 Spiele	PowerDVD XP, Power Director	PowerDVD 3, 3Deep	Spielebundle, WinProducer, -Coder	DVD-Player
Sonstige Ausstattung:	DVI-VGA-Adapter	U. a. Scart-Adapter, VGA-DVI-Adapter	S-Vid./Comp.-Umstecker	Composite-Kabel, Umstecker	S-VHS-/Composite-Kabel, Umstecker
Übertaktbar:	Chip: 300 MHz, Speicher: 600 MHz	Chip: 280 MHz, Speicher: 560 MHz	Chip: 260 MHz, Speicher: 510 MHz	Chip: 320 MHz, Speicher: 460 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 450 MHz
Wertung:	**1,7**	**1,8**	**1,9**	**1,9**	**2,2**
Kommentar:	Dank dickem Software- und Spielebundle eine Preisempfehlung	Solide Radeon 8500, die kaum Übertaktungspotenzial besitzt	Günstige DirectX-8-Grafikkarte mit guter 3D-Performance	Die beste MX-440 im Testfeld, vor allem durch die dicke Ausstattung	Etwas teuer, dafür gut durchdachte MX-440

Die **Preis-Leistungs**-Analyse

Hier sehen Sie, wie alle aktuellen Grafikchips im Preis-Leistungs-Vergleich zueinander stehen. Die Grafikkarten sind übrigens nach Preis sortiert: Die #1 ist mit 100 Euro die günstigste, während die Geforce4 Ti-4600 (#14) mit mindestens 500 Euro die teuerste Platine im Vergleich darstellt. Die Leistungsangaben sind Durchschnittsangaben aus den Benchmarks mit **Return to Castle Wolfenstein** (dt.) und dem DirectX-8-Spiel **Aquanox**. Die Bildschirmauflösung beträgt 1.024x7678 Bildpunkte, die Farbtiefe 32 Bit.

1. Geforce2 MX-400
2. Kyro II
3. Geforce4 MX-420
4. Geforce2 Pro
5. Geforce2 Ti
6. Geforce4 MX-440
7. Radeon 7500 OEM
8. Geforce4 MX-460
9. Geforce3 Ti-200
10. Radeon 8500 LE
11. Radeon 8500
12. Geforce4 Ti-4400
13. Geforce3 Ti-500
14. Geforce4 Ti-4600



marks eindeutig über der Geforce3 Ti-500 und auch den Radeon-8500-Platinen liegt. Die Geforce4 Ti-4200-Karten sollen in zwei Varianten in den Handel kommen: mit 64 und 128 MByte DDR-SDRAM. Asus baut momentan an einer Ti-4200 mit dem Namen AGP-V8420TD, die sowohl einen DVI-Anschluss als auch einen TV-Out-Ausgang besitzt. Sie soll Mitte bis Ende Mai in den Handel kommen und in der 64-MByte-Variante mindestens 200 Euro kosten. Ein genauer Preis für die Platine steht aufgrund der stark schwankenden Speicherpreise noch nicht fest. Zum Vergleich: Die langsameren Geforce3-Ti-500-Grafikkarten bekommen Sie erst ab mindestens 400 Euro! Sie sehen: Die kommenden Ti-4200-Platinen sind in ihrer Preisklasse die absoluten Leistungsüberflieger. Wie die Verkaufsversionen der zwei Ti-4200-Varianten in den Praxis-Tests mit aktuellen Spielen abschneiden, bleibt bis zur nächsten Ausgabe abzuwarten. Mindestens ebenso interessant wird auch der Auftritt der bald erscheinenden Kyro-II-SE-Grafikkarten. Der etwas höher getaktete Kyro-II-Chip soll noch mal einen kleinen Performanceschub bringen. In Kombination mit Nforce-Mainboards gab es bei den Kyro-II-Grafikkarten übrigens einige Probleme. Anscheinend ist das Platinenlayout der Grafikkarten nicht für die Nvidia-Mainboards ausgelegt. Hoffen wir, dass die Grafik kartenhersteller wie Hercules dieses Problem mit der Kyro-II-Neuauflage besser in den Griff bekommen. Preislich sollen die Einsteiger-Grafikkarten im Bereich zwischen 120 und 170 Euro liegen. BERND HOLTMANN

Aktuelle Grafikkarten **im Testlabor**

Name:	Pixelview G4 MX-440	Verto Geforce4 MX-440	Geforce4 Pro/600 TV	V8170 DDR
Hersteller:	Pixelview	PNY	Gainward	Asus
Info-Telefon/Preis:	02102-43970/€ 165,-	02236-336310/€ 160,-	089-898990/€ 175,-	02102-95990/€ 175,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 MX-440/275 MHz	Geforce4 MX-440/270 MHz	Geforce4 MX-440/290 MHz	Geforce4 MX-440/270 MHz
Speicher:	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM	64 MB DDR-SGRAM
Speicherdetails:	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/5 ns	400 MHz/128 Bit/4 ns	400 MHz/128 Bit/5 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Opt. Einstellung/CPU:	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 700 MHz
Software:	WinDVD, E-Color, Serious Sam	Aquanox	WinDVD, E-Color	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT
Sonstige Ausstattung:	Composite-Kabel, Umstecker	-	Umstecker	S-VHS-/Composite-Kabel, Umstecker
Übertaktbar:	Chip: 320 MHz, Speicher: 460 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 470 MHz	Chip: 310 MHz, Speicher: 450 MHz	Chip: 315 MHz, Speicher: 470 MHz
Wertung:	**2,2**	**2,2**	**2,3**	**2,3**
Kommentar:	Sehr solide Grafikkarte mit leicht erhöhtem Chiptakt	Grafikkarte im Standard-Referenzdesign; magere Ausstattung	Erwarten Sie hier trotz „Golden Sample" keine Übertaktungsrekorde.	Lediglich passiv gekühlt, für einen stummen PC noch akzeptabel

Vergleich spart Geld

Ab Seite 132 finden Sie technische Daten, aktuelle Preise und konkrete Kaufempfehlungen für Grafikkarten, Soundkarten, Monitore, Laufwerke, Eingabegeräte und Boxensysteme.



Bleiben Sie auf dem Laufenden

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE™
Hardware | Software | Entertainment

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 49,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG PR 01

AUF CD

Technikinfos und alle Test-Benchmarks als PDF auf CD.

Wettkampf mit viel Hertz

Wie heißen die schnellsten Prozessoren, die man zurzeit kaufen kann? **Wir haben herausgefunden, ob Intel oder AMD das Top-Modell im Angebot hat!**

Für PC-Spieler sind AMD-Hauptprozessoren in den vergangenen zwei Jahren immer attraktiver geworden. Sie liefern bei gleichem Takt stets bessere Leistung als gleich getaktete Intel-Prozessoren und sind trotzdem günstiger. Beispielsweise hat der Athlon „Thunderbird C" mit 1.400 MHz Intels Pentium 4 mit 1.600 MHz in den meisten Spiele-Benchmarks geschlagen. Der einzige Rechenvorteil, den der P4 aufweisen konnte, war seine Befehlserweiterung mit dem Namen „SSE2". Lediglich in dafür optimierten Anwendungen lagen die frühen Pentium-4-CPUs vorn. Mit der Neuauflage des Athlon, dem Athlon XP, baut AMD diesen Leistungsabstand sogar noch weiter aus – bis jetzt.

Seit dem Pentium 4 mit 2.200 MHz besitzen alle Pentium-4-Prozessoren den leistungsfähigeren „Northwood"-Prozessorkern. Das neueste High-End-Modell der P4-Serie ist mit 2.400 MHz getaktet. AMD hinkt im Megahertz-Rennen hingegen etwas hinterher, denn der Athlon XP 2.100+ arbeitet in Wirklichkeit mit 1.733 MHz.

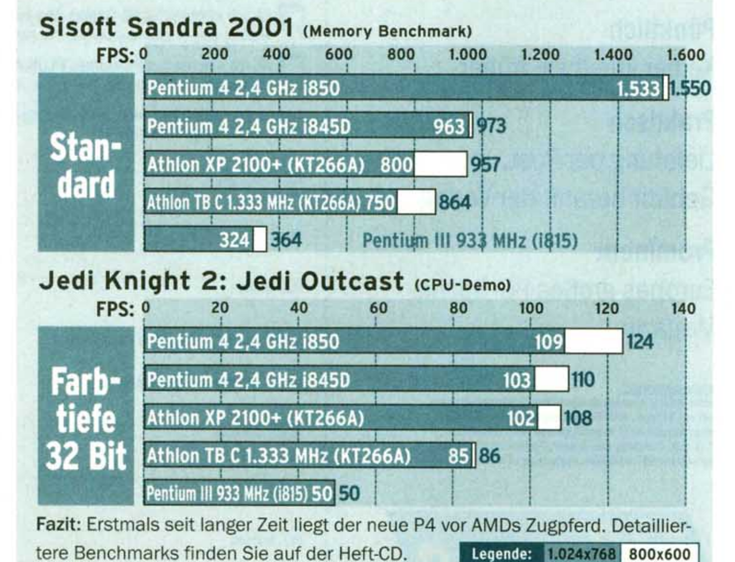
In Verbindung mit einem i850-Mainboard und Rambus-Speicher zeigt dieser neue Pentium 4 in unserem Test sechs Prozent mehr Leistung als der XP 2.100+. Auch mit aktuellen Actionspielen haben wir Leistungstests der beiden Kontrahenten durchgeführt. In **Jedi Knight 2** steigt der Vorsprung des Pentium 4 sogar auf satte 15 Prozent. In **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** liegen die Ergebnisse anders: Hier liegt der XP 2.100+ einige Prozentpunkte vor der Pentium-4-Rambus-Kombination. Wenn man statt des flotten Rambus-Mainboards aber ein i845D-Mainboard mit DDR-Speicherunterstützung unterschiebt, dann sehen die Testergebnisse etwas anders aus. In **Return to Castle Wolfenstein (dt.)** behält der Athlon XP deutlich die Oberhand, nur bei **Jedi Knight 2** überholt der Pentium 4. Die kompletten Testergebnisse haben wir auf die Heft-CD gepackt.

Im Test kristallisierte sich außerdem heraus, dass der XP-Athlon recht heiß wird. Um ihn entsprechend zu kühlen, empfehlen wir einen Alpha 8045 (Kostenpunkt: ca. 70 Euro). Wenn Sie beim Pentium 4 nochmal rund 16 Euro drauflegen, erhalten Sie dafür den Prozessor zusammen mit einem sehr leisen Lüfter. Diese Kombination nennen Verkäufer schlicht „Pentium 4 boxed".

Neue Rechensprinter sind immer besonders teuer. Wer sich unbedingt einen ultraschnellen und günstigen PC zulegen möchte, der sollte zu einem Athlon XP 2.000+ greifen. Die Leistungsunterschiede zum XP 2.100+ sind nicht so groß, als dass sie den Aufpreis wert wären. Für einen sehr leisen und leistungsstarken PC ist der P4 die beste Wahl. Hobbybastler machen sich daraus mit einem temperaturgesteuerten Netzteil und Geräuschdämmmatten schnell einen sehr leisen Spiele-PC. BERND HOLTMANN

Leistungscheck

Wo ordnen sich die neuen Prozessoren von AMD und Intel leistungstechnisch ein? Wir haben mehrere Performance-Tests durchgeführt.



Fazit: Erstmals seit langer Zeit liegt der neue P4 vor AMDs Zugpferd. Detailliertere Benchmarks finden Sie auf der Heft-CD.

Settings: Geforce3, Detonator 23.11, 256 MB RAM (CAS3/CL2,5), VIA 4in1 4.37, DirectX 8.1, Win98SE, SB Live!, 128 MB AGP Aperture Size, FSAA aus, anisotropisches Filtern aus

Rauchverbot für Ihren PC

So nicht!

ASUS C.O.P.

ASUS C.O.P (CPU Overheating Protection) ist eine Hardware Sicherheitsschaltung, die das System automatisch herunterfährt, wenn die Temperatur zu hoch wird. Die CPU kann nicht mehr überhitzten und damit zerstört werden. Die Temperatur wird direkt von der Thermal Diode des AMD Athlon™ XP überwacht, damit werden präzise Angaben in Echtzeit gewährleistet.

So nicht!

So nicht!

Maximaler Schutz der CPU durch ASUS C.O.P. (CPU Overheating Protection). Selbst wenn der CPU Kühler ausfällt, auf ASUS C.O.P. können Sie sich verlassen. Bevor Ihr wertvoller Prozessor in Rauch aufgeht, fährt der ASUS C.O.P. Hardware Schutz Ihr System herunter. ASUS C.O.P. - Ein weiteres innovatives Feature von ASUS, dem besten Mainboardhersteller weltweit.

A7V333

- Sockel A für AMD Athlon XP/Athlon/Duron 600 MHz - 2 GHz+
- VIA KT333 Northbridge mit 823A Southbridge unterstützt 266/200 MHz FSB
- 3 x DDR DIMM unterstützt max. 3 GB PC2700/2100/1600 DDR SDRAM
- 5 x PCI, 1 x AGP Pro
- optionale C-Media 6-Kanal Hardware Audio mit S/PDIF Unterstützung
- optional Promise ATA133 RAID 0,1
- 4 x ATA133 (RAID ATA133 ist optional)
- ASUS CPU Overheating Protection (C.O.P.) Unterstützung
- ASUS POST ReporterTM, ASUS MyLOGOTM
- optional Smart Card/Memory Stick/Secure Digital
- optional 4 x USB2.0, 4 x USB1.1, 1 x IEEE 1394
- ATX Form Faktor



www.asuscom.de







Innoax Audio Extreme 5.1

Neu und günstig – so lässt sich die Soundkarte von Innoax beschreiben. Die Audio Extreme 5.1 muss sich in Sachen Ausstattung nicht verstecken. Neben der Soundkarte selbst finden Sie im Karton ein zweites Slotblech, das die digitalen Soundausgänge (optisch und koaxial) beherbergt. Dazu liefert Innovision ein optisches Kabel sowie ein dickes Softwarepaket (Treiber, WinDVD-5.1-Version sowie die Musiksoftware WinRIP). Die Soundkarte arbeitet mit dem Sechskanal-Soundchip CMI8738. Entsprechend liegen auch die Leistungsdaten der Karte im Mittelfeld: Sie emuliert EAX bis zur Version 2.0 und wird auch mit der betagten Soundschnittstelle A3D fertig. Der Klang der Karte und die Dynamik der dargestellten Effekte sind aber nicht gerade berauschend. Die 5.1-Dekodierung der Karte funktionierte in unserem Test einwandfrei, allerdings sind die Ausgänge teilweise mit den falschen Farben markiert – Augen auf beim Anschluss! BERND HOLTMANN

TESTURTEIL INNOAX AUDIO EXTREME 5.1	
HERSTELLER	Innovision
PREIS	Ca. € 45,-
TEL.	02779-1400
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	2,6
LEISTUNG	2,3
FAZIT: Gut ausgestattete und günstige 5.1-Soundkarte mit kleinem Markierungsfehler	
WERTUNG	2,3

Soundbird Flatpanel Pro

Fujitsu-Siemens bietet ein neues 2.1-Boxensystem an, das vor allem durch seine blau-weiße Optik auffällt. Die Anschlusskabel sind sehr kurz, so dass die Bassbox schon fast gezwungenermaßen ebenfalls auf dem Schreibtisch platziert werden muss. Leider wird dadurch der Platzspar-Effekt der schlanken, hohen Boxen wieder zunichte gemacht. Einen Lautstärkeregler finden Sie am rechten Satelliten, wohingegen der Bassregler und ein Kopfhörerausgang am Subwoofer angebracht sind. Im Klangtest fiel uns auf, dass die Anlage sehr leise ist. Die 16 Watt Gesamtleistung reichen lediglich für die kräftige Schreibtischbeschallung. Die Soundqualität der Boxen überzeugte hingegen: Die flachen Satelliten und die kleine Bassbox liefern einen satten Klang. Fazit: In den Bereichen Ausstattung und Eigenschaften bietet Ihnen Fujitsu-Siemens hier nur Mittelmaß; davon abgesehen liefert das Flatpanel Pro einen guten Klang. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL SOUNDBIRD FLATPANEL PRO	
HERSTELLER	Fujitsu-Siemens
PREIS	Ca. € 49,-
TEL.	0821-8040
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	2,5
LEISTUNG	2,3
FAZIT: Gutes Mittelklasse-Stereosystem. Subwoofer parkt leider auf dem Schreibtisch.	
WERTUNG	2,4

Logitech Z-560



Das Z-560 ist das Flaggschiff der neuen Z-Boxenserie von Logitech. Es besitzt vier Satelliten, einen Subwoofer und erhielt für seinen erstklassigen Klang das THX-Zertifikat von Lucasfilm. Es hat eine Effektivleistung von satten 400 Watt, die fast zur Hälfte vom bombastischen Subwoofer (188 Watt) geliefert wird. Die vier Satelliten legen mit je 53 Watt Einzelleistung noch eins drauf und machen aus dem Z-560 ein erstklassiges 4.1-System. Herausstechendes Feature: Das Z-560 kann Stereosignale in vier verschiedene Kanäle verwandeln. Die Technik dahinter heißt M3D Matrix und leistet auch in Spielen gute Arbeit. Bedient wird das System über eine frei stehende Einheit, an der sich Schalter für Strom, M3D, ein Lautstärkeregler, Fader und Bassregler befinden. Fazit: Das Z-560 ist eines der besten 4.1-Boxensysteme, die Sie momentan kaufen können. Hier stimmt alles: Ausstattung, Soundqualität und selbst der Preis. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL Z-560	
HERSTELLER	Logitech
PREIS	Ca. € 299,-
TEL.	089-894670
AUSSTATTUNG	1,4
EIGENSCHAFTEN	1,4
LEISTUNG	1,4
FAZIT: Ein erstklassiges 4.1-Boxensystem mit 400 Watt geballter Klangpower	
WERTUNG	1,4

Nostromo n50 SpeedPad



Das SpeedPad ist ein programmierbarer Tastaturersatz, der für die linke Hand gebaut wurde. Es besitzt zehn auch mehrfach programmierbare Tasten, ein Acht-Wege-Steuerkreuz und einen Schubregler, der zudem als Mausrad eingesetzt werden kann. Zur Konfiguration benötigen Sie die beigelegte Software. Mit ihr lassen sich die Tasten sogar mit zeitgesteuerten Makros belegen. In der Praxis erwies sich dies vor allem bei Strategiespielen als sehr nützlich, weil man so per Knopfdruck zum Beispiel den Gebäudebau automatisieren konnte. Das n50 SpeedPad ist zwar kein Schnäppchen, für alle Fans von Ego-Shootern, (Online-)Rollenspielen oder Strategiespielen jedoch eine ganz klare Bereicherung.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
NOSTROMO N50 SPEEDPAD

HERSTELLER	Belkin
PREIS	Ca. € 40,-
TEL.	07161-916400
AUSSTATTUNG	2,5
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	2,4

FAZIT: Brauchbarer Tastatur-Ersatz für Fans von Action-, Strategie- und Rollenspielen

WERTUNG



Thrustmaster Tacticalboard



Das Tacticalboard ist etwas mehr als ein Tastaturersatz für Spieler: Neben einer verschiebbaren Gummi-Handablage und 49 konfigurierbaren Tasten wird das Board auch mit einer Sprachkommunikationssoftware geliefert. Kopfhörer und Mikrofon liegen dem Tacticalboard nicht bei. Die Bewegungstasten sind extra breit geformt und erlauben es Ihnen, die neun Funktionstasten in der Umgebung leicht zu bedienen. Bei der Konfiguration der einzelnen Tasten und des Mausrades hilft Ihnen die Thrustmapper-Software, die bereits 52 Einstellungen für aktuelle Spiele wie **Battle Realms** oder den **Flugsimulator IL-2 Sturmovik** mitbringt. Bei sehr komplexen Spielen können Sie Einzeltasten übrigens auch eine Zweitfunktion zuweisen. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
TACTICALBOARD

HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 90,-
TEL.	09123-96580
AUSSTATTUNG	1,5
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Hochwertiger Tastatur-Ersatz für alle tastaturlastigen Spielegenres

WERTUNG 2,0

Cherry Mouse and Board





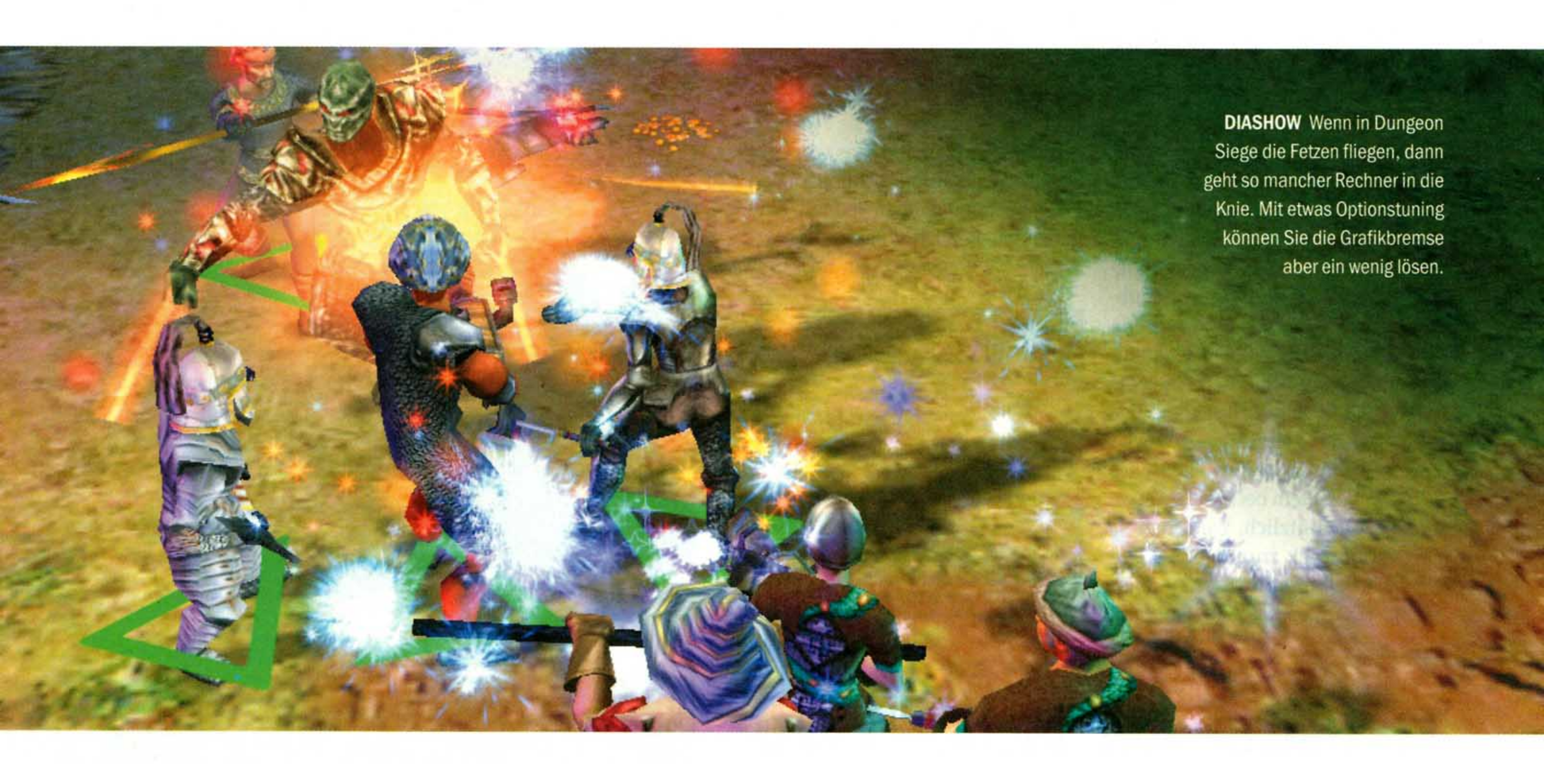
Die Eingabekünstler von Cherry bieten nun eine schwarze Tastatur und eine schwarze Maus im Kombipaket an, die alte Hardware ablösen soll. Die PS/2-Tastatur ist sehr schwer und standfest. Sie besitzt keine Zusatzfunktionen, dafür sind ihre Tasten erstklassig verarbeitet. Die farblich passende Maus können Sie entweder per USB oder PS/2 anschließen. Ihre fünf Maustasten und das Mausrad können Sie über die Konfigurationssoftware leicht einrichten. Nachteil: Sie arbeitet noch mit einer Mauskugel. An einer regelmäßigen Mausreinigung werden Sie also nicht vorbeikommen. Trotzdem ist die Steuerung leichtgängig und präzise. Fazit: Das Mouse-and-Board-Paket ist günstig, funktionell und eine Zierde für jeden Schreibtisch. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MOUSE AND BOARD

HERSTELLER	Cherry
PREIS	Ca. € 34,-
TEL.	096-43180
AUSSTATTUNG	2,9
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	2,7

FAZIT: Erstklassige Tastatur ohne Zusatzfunktion, zusammen mit zweitklassiger Maus

WERTUNG 2,6



DIASHOW Wenn in Dungeon Siege die Fetzen fliegen, dann geht so mancher Rechner in die Knie. Mit etwas Optionstuning können Sie die Grafikbremse aber ein wenig lösen.

Party mit **Perfor**

Was machen, wenn's ruckelt und hakt? PC Games hat einige Tipps zusammengestellt, **mit denen Dungeon Siege auf Ihrem PC einfach besser läuft.**

Die Rollenspiele der letzten Jahre waren im Bezug auf Hardwareanforderungen alles andere als zurückhaltend: **Ultima 9, Vampire: Die Maskerade** und **Gothic** forderten bei maximalen Details selbst der High-End-Hardware das Letzte ab. **Dungeon Siege** verhält sich da nicht anders: Aufwendige Zauber, zahlreiche Gegner und massig Umgebungsdetails sorgen dafür, dass selbst schnelle Rechner in die Knie gehen.

TIPP # 1:

Sinnvolles Hardwareupgrade

Dungeon Siege ist ausgesprochen prozessorfordernd. Bei einem Hauptprozessor unterhalb der Gigahertz-Grenze bringt Ihnen selbst ein Grafikkarten-Update von einer Geforce2 Ti auf eine Geforce3 oder Geforce4 Ti nur ein Leistungsplus von rund zwei Prozent. Hier sollten Sie Ihr Geld besser in einen schnelleren Hauptprozessor stecken. Wenn Sie aber noch eine alte TNT2-Grafikkarte besitzen, dann lohnt sich die Anschaffung einer günstigen Grafikkarte, die „Hardware T&L" beherrscht. Dieses Feature beschleunigt die Darstellung von Polygonen sowie Lichtquellen und wird von allen Grafikchips der Radeon- und Geforce-Familie (Ausnahme: Radeon VE) unterstützt. Kyro-Grafikchips und die bereits erwähnten TNT2-Platinen verfügen leider nicht über den Leistungsnachbrenner.

TIPP #2:

Framecounter aktivieren

Um die Gesamtleistung von **Dungeon Siege** besser einschätzen zu können, sollten Sie unter „Optionen"/ „Spiel" den Schalter „Bilder pro Sekunde anzeigen" aktivieren. Der so genannte „Framecounter" zeigt Ihnen dann in der linken oberen Bildschirmecke, wie viel Bilder in jeder Sekunde vom PC dargestellt werden.

TIPP #3:

Objektdetails anpassen

Anschließend schieben Sie im Grafikmenü den Regler „Objektdetails" nach links. Sie werden bemerken, dass nun viele Umgebungsdetails ausgespart werden. Von einem vormals dichten Wald bleiben nur ein paar Bäume stehen. Ihre Hardware dankt Ihnen diese abgespeckte 3D-Umgebung mit zusätzlicher Performance, wie Sie am Framecounter sehen können. In unübersichtlichen Waldabschnitten können Sie Ihre Gegner nun übrigens wesentlich besser erkennen. Wenn Sie aber keinen Dickicht-Hinterhalt verpassen und die Atmosphäre auskosten wollen, dann sollten Sie den Regler „Objektdetails" besser nicht anrühren.

BILDAUFLÖSUNG 640x480x32

Nach der Installation ist diese Auflösung eingestellt. Ausgeklappte Inventar-Bidschirme verdecken aber den größten Teil des Bildschirms. Mit einer Geforce2 Ti oder besser können Sie einen Gang höher schalten.

BILDAUFLÖSUNG 800x600x32

Ein Mittelweg aus Übersichtlichkeit und Performance? Vorausgesetzt, Ihre Grafikkarte hat noch Leistungs-Reserven, so können Sie mit minimaler Performance-Einbuße auf 1.024x768 schalten.

BILDAUFLÖSUNG 1024x768x32

Bei 32 Bit ist diese und höhere Auflösungen nur für Geforce3-Grafikkarten geeignet. Spätestens bei Riesendrachen und vielen ausgelösten Zaubersprüchen dürfte Ihrer Platine hier die Luft ausgehen.

Eine runde Sache: Mit diesen Spar-Schatten spielt es sich einfach am schnellsten.

SCHATTEN EINFACH

Auf einem Pentium III mit 900 MHz büßen Sie hier bis zu 10 Prozent Performance ein.

SCHATTEN GRUPPE KOMPLEX

Je mehr Gegner, umso langsamer wird's. Das Spiel wird bis zu 20 Prozent langsamer.

SCHATTEN ALLE KOMPLEX

Schnell, aber hässlich: Mit dieser Einstellung ist Dungeon Siege am schnellsten.

OBJEKTDETAILS

Mehr Bäume in der Umgebung sorgen für bis zu zehn Prozent Performanceverlust.

OBJEKTDETAILS

Mit maximalen Details sieht es gut aus, kann aber bis zu 30 Prozent langsamer werden.

OBJEKTDETAILS

mance-Problem

TIPP #4:

Schattendetails

Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist die Einstellung „Schatten“ im Menü „Grafik“. Hier können Sie zwischen „Ohne“, „Einfach“, „Gruppe komplex“ und „Alle komplex“ wählen. In exakt dieser Reihenfolge verschlechtert sich übrigens auch die Spielperformance. Die in Echtzeit berechneten, komplexen Schatten beanspruchen sehr viel Prozessorleistung und können in Extremfällen dafür sorgen, dass Sie bis zu 25 Prozent der Gesamtleistung einbüßen. Wir empfehlen Ihnen hier die Einstellung „Einfach“ als Kompromiss zwischen Leistung und Bildqualität.

TIPP #5:

Die Anwendungspriorität

Im Menü „Spiel“ befindet sich ein Schalter mit dem Namen „Anwendungspriorität erhöhen“. Wenn Sie ihn aktivieren, wird Windows angewiesen, dem Spiel auf Kosten von anderen Hintergrundprogrammen mehr Rechenzeit zur Verfügung zu stellen – denen wird also zugunsten des Spiels der Rechenhahn abgedreht. Das erhöht zwar die Framerate etwas, dafür kann es aber auch zu Problemen führen. Sollte also Ihr Netzwerk oder die Internet-Verbindungsfreigabe nicht mehr richtig funktionieren, dann deaktivieren Sie diese Option unbedingt wieder.

TIPP #6:

Auflösung erhöhen

Wenn in Ihrem PC-Gehäuse hingegen ein Hauptprozessor mit mehr als 1.200 MHz und eine DirectX-8-Grafikkarte (Geforce3/Radeon8500/Geforce4 Ti) schlummern, dann können Sie die Bildschirmauflösung auch über das im Spiel angegebene Maximum von 1.024x768 Bildpunkten einstellen. Zunächst müssen Sie den Windows-Ordner „Eigene Dateien“ finden. Windows XP versteckt ihn unter „Start“/„Eigene Dateien“, Windows 9x/Me im Ordner „C:\Eigene Dateien\“. In diesem Ordner befindet sich ein Unterverzeichnis namens „DungeonSiege“. Es enthält nicht nur all Ihre Spielstände und Screenshots, sondern auch eine Datei mit dem Namen „DungeonSiege.ini“. Öffnen Sie diese Datei mit einem Doppelklick und ändern Sie die Werte darin wie folgt ab: „height=1024“, „width=1280“. Speichern Sie die Datei und starten Sie dann das Spiel. Um die Auflösung wieder herunterzustellen, machen Sie diese Änderung einfach wieder rückgängig.

TIPP #7:

Intros auslassen

Wenn Sie der Datei noch die Zeile „nointro=true“ anhängen, dann gelangen Sie übrigens ohne animierte Intros direkt im Hauptmenü des Spiels. BERND HOLTMANN

3D-Sound bremst

EAX klingt zwar fein, ist auf langsamen Rechnern aber nur ein unnötiger Performance-Killer.



Selbst wenn Sie eine EAX-kompatible Soundkarte besitzen, so sollten Sie auf langsamen PCs unterhalb 1.000 MHz die EAX-Funktion (im Menü unter „Optionen“/„Audio“) nicht einschalten. Wie auch in anderen Spielen verringert 3D-Sound die Spielperformance – im Fall von **Dungeon Siege** immerhin bis zu 20 Prozent.

Mehr Macht für die Jedis

Stilvolle Zeitlupenkämpfe in Jedi Knight 2? Ja, es geht! PC Games hat die **besten Tricks für den Jedi-Ego-Shooter** herausgefunden!

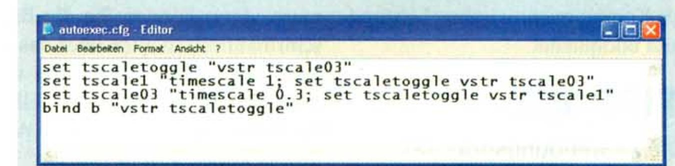
Die Q3-Grafik-Engine ist für PC-Spieler ein wahres Tuning-Eldorado. Mit einigen wenigen Tricks können auch Sie sich die Vorteile dieses flexiblen Spielgerüsts zunutze machen. Dazu müssen Sie allerdings erst den Umgang mit der so genannten Eingabekonsole erlernen. Der ist weit weniger kompliziert, als Sie vielleicht denken (siehe Artikel PCG 05/2002, S. 182). Starten Sie das Spiel und drücken Sie im Hauptmenü die Hochstelltaste („Shift") zusammen mit der „^"-Taste links neben der Ziffer 1. Mit der gleichen Kombination fahren Sie die Konsole übrigens auch wieder hoch. Bevor Sie nun Befehle eingeben können, müssen Sie noch das Sonderzeichen „^" löschen – und schon kann es losgehen. Mit dem Konsolenbefehl „cg_drawFPS 1" können Sie einen Framecounter aktivieren, der Ihnen anzeigt, wie viele Bilder der PC pro Sekunde berechnet. Wenn Sie statt der „1" eine „0" einfügen, wird diese Anzeige wieder abgeschaltet. Sollten Sie während des Spiels öfter die Zeit vergessen, dann können Sie sich mit „cg_drawtimer 1" anzeigen lassen, wie lange Sie den aktuellen Level bereits spielen. Eine „0" schaltet auch hier die Option wieder aus. Für mehr Übersicht, vor allem in Mehrspieler-Matches, sorgt der Befehl „cg_fov X", denn mit ihm können Sie Ihr Sichtfeld erweitern. Für das „X" müssen Sie einen Wert zwischen 0 und 360 eingeben. Die Standardeinstellung jedes Befehls erfahren Sie übrigens, wenn Sie ihn ohne Zahl eingeben. So können Sie alle Änderungen auch wieder rückgängig machen. Der Befehl „cg_gunAutoFirst 0" sorgt dafür, dass Sie Kyle Katarn auch beim Einsatz von Schusswaffen über die Schulter schauen können – normalerweise wird hier nämlich immer in die Ego-Perspektive gewechselt. Eine „1" macht die Wirkung wieder rückgängig. Das Ganze geht auch andersherum: Mit dem Kommando „cg_saberAutoThird 0" können Sie Kyles Laserschwert auch aus der Ego-Perspektive schwingen. Wer sich nicht durch die schwankenden Laufbewegungen aus der Ruhe bringen lassen will, der kann diese mit mehreren Befehlen ausschalten: „cg_bobroll 0", „cg_runpitch 0", „cg_runroll 0", „cg_bobup 0" und „cg_bobpitch 0". Machen Sie die Eingabe ohne Zahl, dann gibt die Konsole die Standardwerte aus und Sie können diese wieder zurückstellen.

Durch einen kleinen Trick können Sie im Multiplayerspiel auch ein Doppel-Lichtschwert erhalten, ähnlich dem aus **Star Wars: Episode 1**. Suchen Sie sich in der Konsole mit "dir map" eine Multiplayerkarte aus (beginnen mit „ctf_" und „ffa_") und starten diese dann über den Befehl „devmap" - beispielsweise „\devmap ctf_yavin". Drücken Sie im Spiel nun zweimal die Taste „1", um Ihr Lichtschwert zu deaktivieren. Geben Sie nun in der Konsole "\THEDESTROYER" ein und Ihr Lichtschwert hat zwei Laserklingen.

Auf Seite 132 finden Sie noch weitere Konsolenbefehle, die sich als Cheats einsetzen lassen. Sämtliche im Spiel befindlichen Konsolenbefehle erhalten Sie übrigens mit den Befehlen „cvarlist" und „cmdlist". Zur Orientierung lässt sich das Textfenster mit den Tasten „Bild auf" und „Bild ab" hoch- und runterscrollen. BERND HOLTMANN/FRANK STÖWER

Der **Zeitlupenbonus**

Um auf Knopfdruck eine Zeitlupenfunktion zu erhalten, gehen Sie wie folgt vor: Wechseln Sie in den Spiele-Ordner „\JediOutcast\GameData\base" und erstellen Sie eine Datei mit dem Namen „autoexec.cfg". Diese öffnen Sie nun, geben die folgenden Befehle ein und speichern die Datei dann ab.



autoexec.cfg - Editor

Datei Bearbeiten Format Ansicht ?

```
set tscaletoggle "vstr tscale03"
set tscale1 "timescale 1; set tscaletoggle vstr tscale03"
set tscale03 "timescale 0.3; set tscaletoggle vstr tscale1"
bind b "vstr tscaletoggle"
```

Das „b" in der letzten Zeile stellt die Taste dar, mit der Sie die Zeitlupenfunktion im Spiel aktivieren und wieder ausschalten können. Wenn Sie lieber eine andere Taste verwenden, ändern Sie diesen Eintrag einfach. Wenn Sie den Wert „timescale 0.3" weiter absenken („0.2", „0.1"), dann wird das Spiel noch langsamer. „timescale 1" stellt die Ursprungsgeschwindigkeit wieder her. Starten Sie das Spiel, geben Sie in der Konsole „helpusobi 1" ein, und schon ist der Zeitlupenmodus freigeschaltet.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	79,-
V7100 Magic Pure	64-SD / GF2 MX-200	94,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	89,-
V7100/T Magic +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	119,-
V7100 2V1D +DVI	32-SD / GF2 MX	119,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	89,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	104,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	124,-
V7700TIVX Pure	32-DD / GF2 Ti	109,-
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	154,-
V7700TIVX/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	164,-
V7700TIVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	189,-
V7700TI Pure	32-DD / GF2 Ti	119,-
V7700TI Deluxe +VIVO	32-DD / GF2 Ti	149,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	179,-
V8200T2 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 200	229,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	449,-
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	499,-
V8170 DDR/T	64-DD / GF4 MX-440	159,-
V8440 DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	419,-
V8440/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	439,-
V8460 Ultra DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	569,-
V8460 Ultra/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	579,- L

SPARKLE	MB / Chip	€
SP5300	32-SD / TNT2 M64	49,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	54,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	74,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	59,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	79,-
SP6800M4	32-SD / GF2 MX-400	74,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	84,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	79,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	89,-
SP7000T2 +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	149,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	99,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	129,-
SP7100M4 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	139,-
SP7100M6 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
SP7200T2 +TV-out +DVI	128-DD / GF3 Ti 200	169,-
SP7200T4 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	329,-
SP7200T6 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	459,-

ABIT	MB / Chip	€
Siluro MX200	32-SD / GF2 MX-200	69,-
Siluro T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	74,-
Siluro MX400	64-SD / GF2 MX-400	94,-
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	99,-
Siluro GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	154,-
Siluro GF4 MXVIO +DVI	64-DD / GF4 MX-440	a.A.
Siluro GF4 MXPro +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
Sil. GF4Ti4400 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	429,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	549,-

ASUS A7V266-EX

Sockel A-Mainboard

VIA KT266A Chipsatz, 3x DDR-RAM, 2x U-133, AGP, 5x PCI, 4x USB, 6-Kanal-Sound, ATX

€ 164,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF2 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Ti	139,-
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	219,-
GF3 Ti/460 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	299,-
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	249,-
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	299,-
GF3 Ti/550 XP GS +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	429,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	114,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	144,-
GF4 Pro/600 GS +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	174,-
GF4 Pro/650 XP +VIVO	64-DD / GF4 MX-440	204,- L
GF4 Ultra/700 XP PowerPack	128-DD / GF4 Ti 4400	419,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti 4600	599,-

MSI	MB / Chip	€
G2TiVX Pro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	139,-
G2TiXV Pro-VT +VIVO	64-DD / GF2 Ti	144,-
G3Ti200 Pro-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	214,-
G3Ti200 Pro-VT +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	219,-
GF4MX420-T +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	119,-
GF4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	144,-
GF4MX460-VT +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	189,-
G4Ti4400-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	354,-
G4Ti4600-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-

MATROX	MB / Chip	€
Mill. G450 DH bulk	32-DD / G450	114,-
Mill. G550 DH +DVI bulk	32-DD / G550	129,-
Mill. G550 DH +DVI retail	32-DD / G550	149,-
Mill. G550 DH bulk	32-DD / G550	154,-
Marvel G450 eTV DH bulk	32-DD / G450	254,-
Marvel G450 eTV DH retail	32-DD / G450	299,-

CREATIVE	MB / Chip	€
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti 200	179,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
3D Blaster 4 MX440 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	144,-
3D Blaster 4 Ti4400 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
3D Blaster 4 Ti4600 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-

HERCULES	MB / Chip	€
Prophet 4000XT +TV-out	32-SD / Kyro	74,-
Prophet 4500	64-SD / Kyro II	89,-
Prophet 4800 +TV-out	64-SD / Kyro II LE	149,- L
Prophet 8500LE +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	219,-
Wonder 7500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 7500	259,-
Wonder 8500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 8500	489,-

ATI	MB / Chip	€
XPert 2000 Pro OEM	32-SD / Rage 128 Pro	44,-
Radeon 8500 OEM +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	259,-
Excalibur 8500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 8500LE	299,-

ELITEGROUP	MB / Chip	€
AG305-32	32-SD / SiS 306	29,-
AG315T-64 +TV-out	64-SD / SiS 315	59,-

Prophet FDX 8500LE

HERCULES-Grafikkarte

ATI Radeon 8500LE, 64 MB DDR-RAM, AGP, TV-out, DVI, retail

€ 219,-

CPU - LÜFTER

ALPHA	€
ALPHA PAL 6035 Silent	39,-
ALPHA PAL 8045 Power	69,-

GLOBALWIN	€
GLOBALWIN WBK38	39,-
GLOBALWIN WBK68	34,-
GLOBALWIN WBW76	44,-
GLOBALWIN CAK38 II	69,-

THERMALTAKE	€
THERMALTAKE Volcano 5	24,-
THERMALTAKE Volcano 6CU+	29,-
THERMALTAKE Dragon Orb 3	39,-

NEOLEC	€
NEOLEC BlackMagic	19,-
NEOLEC Vento	34,-

SWIFTECH	€
SWIFTECH MCX370	74,-
SWIFTECH MCX462	99,-

Diverse	€
COOLERMASTER HHC-001 Heatpipe	54,-
PAPST	a.A.
ZALMAN CNPS 5100	69,-
Athlon™ XP Cooler-Kit COOLERMASTER DP5-6I31C, 2 Gehäuselüfter	44,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V133-C	SoA-KT133A	S	124,-
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	S	129,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	S	144,-
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	129,- L
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	164,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	169,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	199,-
A7A266-E +Sound	SoA-Mag1	S/D	109,-
A7M266-D +Dual+Sound	SoA-760MPX	D+	334,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	164,-
A7N266 +Sound+VGA	SoA-nForce	D	219,-
A7N266-E +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	259,-
A7N266-VM (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	129,- L
TUSL2-C	FC2-815EP	S	114,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	139,-
P4B +Sound	So478-845	S+	164,-
P4B266 SE	So478-845D	D+	199,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	219,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	224,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KT7A	SoA-KT133A	S	114,-
KR7A	SoA-KT266A	D	159,-
KR7A-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	189,-
KR7A-133	SoA-KT266A	D	169,-
KR7A-133RAID +RAID	SoA-KT266A	D	209,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	D	139,-
NV7-133R +RAID +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	199,-
BD7 +Sound	So478-845D	D	179,-
TH7II +Sound	So478-850	R+	209,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3L+ +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
EP-8KHAL +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	134,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	149,-
EP-8K3A+ +Sound+RAID	SoA-KT333	D	169,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	104,-
GA-7VTXE+ +Sound	SoA-KT266A	D	129,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	149,-
GA-7VRXP +Sound+RAID	SoA-KT333	D	189,-
GA-7DXR+ RAID+Sound	SoA-761	D+	154,-
GA-8SRX +Sound	So478-645	D	109,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	149,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	89,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
K7T266 Pro2-RU +Sound+RAID	SoA-KT266A	D	169,-
KT3 Ultra +Sound	SoA-KT333	D	149,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID	SoA-KT333	D	179,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	139,-
K7N420 Pro +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	159,-
MS-6367 (µATX) +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	149,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	119,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	89,-
K7D Master Dual+Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
K7D Master-L Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D*	339,- L
694T Pro Rev. 5 +Sound	FC2-133T	S+	94,-
845 Ultra +Sound	So478-845D	D	149,-
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	189,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	69,-
K7VTA2 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	89,-
K7VTA3 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	89,-
K7VTA3 3.0+Sound	SoA-KT333	D	109,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	74,-
K7S5A +LAN+Sound	SoA-735	S/D	79,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	94,-

FUJITSU-SIEMENS	Sockel/Chip	RAM	€
D1289-B +Sound	SoA-KT266A	D	159,-
D1217-B +Sound	FC-815EP	S	124,-
D1335-B +Sound	So478-845D	D	169,-
D1337-A Green Edition +Sound+LAN	So478-845D	D	209,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
SEH5 v1.3 (BAT)	So7-ETEQ	S+	114,-
K7V Dragon Plus +RAID +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	199,-
K7V Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	199,- L
K7V Dragon Ultra +RAID +Sound+LAN	SoA-KT333	D	239,- L
P4I Fire Dragon +RAID+FW +Sound+LAN	So478-845D	D	269,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S: SD-RAM
D: DDR-RAM
R: RD-RAM
+ : auch ECC
* : nur ECC Registered

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD			normal	boxed
Duron™		900 MHz	69,-	79,-
Duron™		950 MHz	64,-	74,-
Duron™		1,0 GHz	69,-	79,-
Duron™		1,2 GHz	94,-	104,-
Duron™		1,3 GHz	124,-	134,-
Athlon™	100	1,1 GHz	124,-	139,-
Athlon™	133	1,33 GHz	134,-	149,-
Athlon™	133	1,4 GHz	154,-	174,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	149,-	164,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	164,-	179,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	179,-	194,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	224,-	244,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	289,-	309,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	339,-	359,-

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC)		128	1,0 GHz		114,-
Celeron® (FC2)		256	1,0 GHz	89,-	99,-
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	99,-	109,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	114,-	124,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz	124,-	134,-
P III (FC)	133	256	1,0 GHz	179,- L	194,- L
P III (FC)	100	256	1,1 GHz	189,- L	
P III (FC2)	133	256	1,13 GHz		219,- L
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		249,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		299,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		439,-
P4 (So423)					a.A.
P4 (So478)		256	1,6 GHz	199,-	209,-
P4 (So478)		512	1,6 GHz		219,-
P4 (So478)		256	1,7 GHz	224,-	239,-
P4 (So478)		256	1,8 GHz	259,-	279,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz	269,-	289,-
P4 (So478)		256	1,9 GHz	329,-	349,-
P4 (So478)		256	2,0 GHz	409,-	429,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz	429,-	449,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz	619,-	639,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		879,-

RAM

OEM					€
DIMM	64 MB	SDRAM	PC133		24,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		41,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		79,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		129,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		179,-

SAMSUNG original					€
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		89,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		54,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		104,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	59,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	64,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	99,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133 ECC	CL3	129,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	Reg.	144,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	229,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	Reg.	319,-
DIMM	1,0 GB	SDRAM	PC133	Reg.	699,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	134,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Reg.	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	259,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Reg.	319,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266	Reg.	729,-

TAKE MS					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		46,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		89,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	94,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		189,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	94,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	189,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

Webcams

CREATIVE		€
VideoBlaster WebCam 5	USB	44,-
PC-Cam 300	USB	139,-
PC-Cam 600	USB	184,-

LOGITECH		€
QuickCam Web	USB	57,-
QuickCam Pro 3000	USB	87,-
ClickSmart 310	USB	74,-
ClickSmart 510	USB	169,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	44,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	104,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	29,-
TerraCam Pro	USB	69,-
TerraCam 2move	USB	69,-

SONY		€
CMR-PC4	USB	79,-
CMR-PC3	USB	99,-
CMR-PC2	USB	129,-

SONICBLUE RioRiot

MP3-Player

20 GB Festplatte, FM-Tuner, LC-Display, USB, inkl. Kopfhörer & Schutztasche



€ 649,-

MP3-Player

ARCHOS		€
Jukebox Studio 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	369,-
Jukebox Recorder	6 GB HDD	289,-
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	329,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	399,-

SONICBLUE		€
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP100	CD-MP3	239,-
RioVolt SP250	CD-MP3	279,-
Rio 600	32 MB	159,-
Rio 800	128 MB	399,-

Diverse		€
CREATIVE D.A.P Jukebox silber	6 GB HDD	289,-
CREATIVE D.A.P Jukebox	20 GB HDD	449,-
MEDIENCOM MP3 D-Jay Fullsize	CD-MP3	99,-
TERRATEC M3Po go	CD-MP3	199,-
TERRATEC M3Po	CD-MP3	429,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB HDD	979,-

Headsets

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-501	29,-
Axis-502	34,-
Axis-002	39,-
Dialog-501	79,-

PLANTRONICS	€
.Audio 30	24,-
.Audio 60	34,-
.Audio 70	39,-
.Audio 90	44,-

Diverses	€
LABTEC Verse-514 Mikrofon	14,-
PLANTRONICS Audio 10 Mikrofon	19,-
TERRATEC phono PreAmp Studio Phono-Vorverstärker für PC	84,-
TERRATEC DR Box 1 Digital Radio Digital-Radio für PC und Stereoanlage	399,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
Sound Blaster 128 bulk	PCI	24,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	44,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	259,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Extigy retail	USB	189,-

HERCULES	Typ	€
Gamesurround Muse LT World	PCI	19,-
Gamesurround Muse XL	PCI	29,-
Gamesurround Fortuna II Digital	PCI	69,-
Game Theatre XP 6.1	PCI	159,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	39,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	USB	74,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	89,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem 512i	PCI	39,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	84,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	134,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	239,-
Audiosystem EWX24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	399,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	69,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	144,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	189,-
ST Audio DSP2000	PCI	399,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SBS35		19,-
SoundWorks 320	Sat./Subw.-System	49,-
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	79,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	74,-
PlayWorks DTT3500 Digital	Home Theatre System	229,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	139,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	369,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	439,-

KINYO		€
PS-190		7,-
PS-220		12,-
PS-552		24,-
SA-222	Sat./Subw.-System	24,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	44,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	59,-
K-655 5.1	Home Theatre System	149,-

TEAC		€
PM-60		14,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-500B	Sat./Subw.-System	64,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	69,-

LABTEC		€
Spin-50		24,-
Spin-60		34,-
Spin-70		39,-
Pulse-424	Sat./Subw.-System	59,-
Arena-515	Sat./Subw.-System	84,-

LOGITECH		€
SoundMan SR-30	Sat./Subw.-System	59,-
Z-340	Sat./Subw.-System	69,-
Z-540	Sat./Subw.-System	94,-
Z-560 (THX)	Sat./Subw.-System	289,-

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103020	70	--	17 /40,3	189,-
BELINEA 103026	70	99	17 /40,3	199,-
BELINEA 106095	95	99	19 /45,0	279,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 /45,7	309,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 /46,0	549,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 /51,0	999,-
PHILIPS 107E10/20	70	99	17 /40,6	209,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 /45,7	329,-
PHILIPS 109B20	97	99	19 /46,0	439,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 /40,6	289,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 /45,7	329,-
SAMSUNG 1100p plus	115	99	21 /51,0	789,-
SAMTRON 76E	70	99	17 /40,6	179,-
SAMTRON 76BDF	85	99	17 /40,6	239,-
SONY CPD-E430	96	99	19 /45,6	499,-
SONY CPD-E530	117	99	21 /50,4	859,-
V7 S70G	70	99	17 /40,6	189,-
V7 N110S	110	99	19 /46,7	299,-

TFT-Monitore		TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101545		99	15,0 /38,1	479,-
BELINEA 101720		99	17,0 /43,2	899,-
CTX PV520 silber		99	15,1 /38,4	579,-
CTX PV720-A silber	+Sound	99	17,0 /43,2	899,-
EIZO L365		99	15,0 /38,0	699,-
EIZO L465		99	16,0 /40,6	859,-
EIZO L565		99	17,0 /43,0	1.069,-
EIZO-LCDs auch in schwarz erhältlich				
IIYAMA AX3817UT		99	15,0 /38,0	499,-
IIYAMA AX3818UTC		95	15,0 /38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT		99	17,0 /43,3	849,-
LG 563LE		99	15,1 /38,4	519,-
LG 782LE		99	17,0 /43,2	849,-
SAMSUNG 151B-TFT		99	15,0 /38,1	599,-
SAMSUNG 171B-TFT		99	17,0 /43,2	999,-
SAMSUNG 181T-TFT		99	18,1 /46,0	1.879,-
SAMTRON 51S		99	15,0 /38,1	489,-
SAMTRON 51S silber		99	15,0 /38,1	529,-
SAMTRON 71S		99	17,0 /43,2	849,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	69,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	124,-
FRITZ!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
FRITZ!X v3.0	seriell	ISDN	149,-
FRITZ!X USB v2.0	USB	ISDN	149,-
BlueFRITZ!	USB	ISDN	a.A.
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

IP-LINX	Typ	Art	€
MB-400SE DSL-Router	RJ-45	DSL	139,-
MB-401S DSL-Router	RJ-45	DSL	159,-
MB-701S DSL-Router	RJ-45	DSL	229,-
MB-710S DSL-Router	RJ-45	DSL	199,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	seriell	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	59,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-

CTX PV720-A Silver

17" TFT-Monitor

43,2 cm sichtbares Bild, 1.280x1.024@75Hz, Kontrast 350:1, TCO99



€ 899,-

Netzwerk

Diverse	Typ	€
NetCard Combo	ISA	14,-
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	39,-
3COM 3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
3COM 3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
D-LINK DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	19,-
D-LINK DFE-650TX 10/100 Mbit/s	PCMCIA	59,-
D-LINK DFE-660TX 10/100 Mbit/s	CardBus	69,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
INTEL PRO/1000T Gigabit	PCI	249,-



Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		24,-	39,-	
8-Port		34,-	54,-	
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			189,-
16-Port		69,-	149,-	159,-
5-Port	Mini			59,-
8-Port	Mini			69,-
5-Port	3COM 3C16702A			179,-
5-Port	3COM 3C16755			99,-
8-Port	3COM 3C16722A			239,-
16-Port	D-LINK DFE-916DX			229,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini PS/2 Powered	49,-
8-Port	Mini PS/2 Powered	69,-
5-Port	Mini USB Powered	49,-
8-Port	Mini USB Powered (10/100)	74,-
16-Port		179,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	119,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	179,-
5-Port	D-LINK DES-1005DE	79,-
8-Port	D-LINK DES-1008D	109,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		49,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		59,-
29133	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		69,-
2992	FireWire	CardBus		89,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		49,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		119,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	114,-	129,-
FastTrak100TX4 (RAID)	U-100	PCI	179,-	194,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	64,-	74,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	149,-	169,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		124,-
4300 Plus	FireWire	PCI		89,-
5100	USB2.0	PCI		89,-
3121	USB2.0/FW	PCI		149,-

HIGHPOINT	Art	Typ	Single	Kit
Rocket RAID	U-133	PCI		119,-



Gamesurround Muse LT World

HERCULES Soundkarte

PCI, 3D Surroundsound, Mic-In, MIDI/Gameport, Line-In, 2x Line-Out, inkl. Mediastation II



€ 19,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

DRASTISCHE PREISSENKUNG!

FESTPLATTEN

IDE

IBM		GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
IC35L040 AVVA07		40 GB	8/2048/7200	117.-
IC35L040 AVVER07		40 GB	8/2048/7200	100.-
IC35L060 AVVA07		60 GB	8/2048/7200	133.-
IC35L080 AVVA07		80 GB	8/2048/7200	179.-
IC35L120 AVVA07		120 GB	8/2048/7200	295.-
MAXTOR				
2B020H1	U-DMA 100	20 GB	12/2048/5400	84.-
6L020J1	U-DMA 133	20 GB	9/2048/7200	109.-
6L040J2	U-DMA 133	40 GB	9/2048/7200	119.-
6L060J3	U-DMA 133	60 GB	9/2048/7200	143.-
6L080J4	U-DMA 133	80 GB	9/2048/7200	209.-
4D040H2	U-DMA 100	40 GB	10/2048/5400	108.-
4K040H2	U-DMA 100	40 GB	12/2048/5400	113.-
4D060H3	U-DMA 100	60 GB	10/2048/5400	132.-
4K060H3	U-DMA 100	60 GB	12/2048/5400	131.-
4D080H4	U-DMA 100	80 GB	10/2048/5400	163.-
4W100H6	U-DMA 100	100 GB	11/2048/5400	345.-
4G120J6	U-DMA 133	120 GB	12/2048/5400	273.-
4G160J8	U-DMA 133	160 GB	12/2048/5400	371.-

WESTERN DIGITAL

WD1200BB • Festplatte 9/2048/7200 • 120 GB



263,-

Art.-Nr.: HDI348

SEAGATE				
ST320011A	U-100	20 GB	9/2048/7200	109.-
ST320410A	U-100	20 GB	8/2048/5400	97.-
ST340016A	U-100	40 GB	8/2048/7200	123.-
ST340810A	U-100	40 GB	9/2048/5400	99.-
ST360020A	U-100	60 GB	9/2048/5400	133.-
ST360021A	U-100	60 GB	8/2048/7200	167.-
ST380020A	U-100	80 GB	8/2048/5400	210.-
ST380021A	U-100	80 GB	8/2048/7200	222.-
WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20 GB	9/2048/7200	88.-
WD200EB	U-100	20 GB	12/2048/5400	93.-
WD400BB	U-100	40 GB	9/2048/7200	109.-
WD400EB	U-100	40 GB	12/2048/5400	89.-
WD600BB	U-100	60 GB	9/2048/7200	177.-

WESTERN DIGITAL				
WD600AB	U-100	60 GB	9/2048/5400	140.-
WD800AB	U-100	80 GB	9/2048/5400	185.-
WD800BB	U-100	80 GB	9/2048/7200	212.-
WD1000AB	U-100	100 GB	9/2048/5400	199.-
WD1000BB	U-100	100 GB	9/2048/7200	245.-
WD1000JB	U-100	100 GB	9/2048/7200	339.-
WD1200BB	U-100	120 GB	9/2048/7200	263.-
WD1200JB	U-100	120 GB	9/2048/7200	289.-

Ultra-160-SCSI

FUJITSU	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
MAN3184MP	18.4 GB	5/8192/10000	273.-
MAN3367MP	36.7 GB	5/8192/10000	449.-
MAN3735MP	73.5 GB	5/8192/10000	939.-
IBM	**GRÖSSE**	**MS/CACHE/RPM**	
IC35L018 UC DC2	18.2 GB	5/4096/10000	289.-
IC35L018 UW PR	18.4 GB	5/4096/15000	429.-
IC35L036 UC DC2	36.7 GB	5/4096/10000	505.-
IC35L036 UW PR	36.7 GB	5/4096/15000	779.-
IC35L073 UC DC2	73.4 GB	5/4096/10000	1.099.-

USB

LACIE	GRÖSSE	UPM	
Festplatte ext.	40 GB	5400 USB 2.0	233.-
Festplatte ext.	80 GB	5400 USB 2.0	309.-
LACIE Pocket-Drive			
ext. HDD mit USB 2.0	20 GB	12/2048/4200	289.-
ext. HDD mit USB 2.0	40 GB	12/2048/4200	499.-
ext. HDD mit USB 2.0	60 GB	12/2048/5400	910.-

FireWire – extern

MAXTOR	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
FHD	40 GB	<20/2048/5400	272.-
FHD	60 GB	<20/2048/7200	389.-
FHD	80 GB	<20/2048/5400	411.-
FHD	160 GB	<20/2048/5400	549.-

FireWire+USB

LACIE	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
PocketDrive	10 GB	12/1024/4200	282.-
PocketDrive	20 GB	12/2048/4200	333.-
PocketDrive	30 GB	12/2048/4200	419.-
PocketDrive III	40 GB	12/2048/5400	519.-
PocketDrive	48 GB	12/2048/5400	795.-
PocketDrive	60 GB	12/2048/5400	999.-

2.5"-IDE

IBM	MM	GRÖSSE	MS/CACHE/RPM	
IC25N030 AT-CS	9.5	30 GB	12/2048/4200	183.-
IC25T048	12.5	48 GB	12/2048/5400	529.-
IC25T060 AT-CS	12.5	60 GB	12/2048/5400	589.-
FUJITSU				
MHR-2020AT		20 GB	12/2048/4200	122.-
MHR-2030AT		30 GB	12/2048/4200	183.-
MHR-2040AT		40 GB	12/2048/4200	219.-

MOTHERBOARDS

ABIT		
KG7-Lite	SockelA/AMD 761	135.-
KG7	SockelA/AMD 761 USB2	154.-
KR7A-133	SocketA/VIA KT266A UDMA-133	169.-
KR7A-Raid	SocketA/VIA KT266A	179.-
SD7	P4/S478 S- ATX	139.-
TH7II	Sockel478/Intel850, 4xRIMM	209.-
TH7II-Raid	Sockel478/Intel850, 4xRIMM	235.-
ASUS		
A7V266-EX/WA	SocketA/VIA KT266A (Sound)	165.-
A7V333 /WA	SocketA/VIA KT333 SOUND/UDMA-133	169.-
P4B266	Sockel 478/Intel845D (Sound/DDR)	219.-
P4B266-E	Sockel 478/Intel845D (Sound/DDR)	229.-
P4S333-C	Sockel 478/SIS645 (Sound/DDR)	129.-
P4B/SWA	Sockel 478/Intel845 Brookdale Chip/Sound/SDRAM	169.-
TUSI-M/LAN/PA	Socket370/630E-M	89.-
TUSL2-C/PA	Sockel370/815EP (Sound)	120.-

ASUS A7V333/WA Motherboard

Sockel A/VIA KT 333 ATX Sound UDMA-133

Art.-Nr.: MOT442



169,-

ELITEGROUP		
K7S5A	SocketA/SIS735 (LAN/Sound)	69.-
K7S6A	SocketA/SIS745 (Sound. SD+DDR)	89.-
K7SEM	SocketA/SIS730 (Sound. LAN)	75.-
K7VTA 2 2b	Socket A/VIA KT266 (Sound /DDR+SD)	99.-
K7VTA 3 2a	SocketA/VIA KT266A (Sound)	89.-
K7VZA V3	SocketA/KT133A (SDRAM)	64.-
P4VXASD2	Sockel 478/VIAP4X266A (Sound/DDR)	99.-
EPOX		
EP-3VSA2	Socket370/VIA694T	90.-
EP-4BDA	Socket478/Intel 845D (Sound/DDR)	165.-
EP-4SDA+	Socket478/SIS645 (Sound/DDR/RAID)	139.-
EP-4BDA2+	Socket478/Intel 845D (Sound/DDR/RAID)	189.-
EP-4T2A3	Socket478/Intel 850 (Sound)	210.-
EP-8K3A	SocketA/VIA KT333 (Sound/DDR)	139.-
EP-8K3A+	SocketA/VIA KT333 (Sound/DDR)	159.-
EP-8KHA+	SocketA/VIA KT266A	129.-
GIGABYTE		
GA-7DXR+	SockelA/AMD761 (Sound)	139.-
GA-7VTXE+	Sockel A/VIAKT266A (RAID/Sound)	125.-
GA-7VTXH+	SocketA/VIA KT266A (Sound/DDR)	135.-
GA-7ZX-E	SockelA/VIA KT133A (Sound) Sol.Vorrat reicht	95.-
GA-8IRXP	Sockel478/I845D	199.-
GA-6VTX-E	FC-PGA/VIA694T	89.-

MSI		
MS-6309 V5	FC-PGA/VIA694x Sound / 694T Pro	89.-
MS-6368 All in one	FC-PGA /VIA PLE Micro-ATX	89.-
MS-6373	SockelA/NVidia nForce420(Sound,Grafik,LAN)	159.-
MS-6378 All in One	Socket A/VIA KLE Micro-ATX	89.-
MS-6380	SockelA/VIAKT266A K7T266PRO2	139.-
MS-6380	SockelA/VIAKT333 KT3 Ultra	145.-
MS-6380	SockelA/VIAKT266A	159.-
MS-6380	SockelA/VIAKT333 KT3 Ultra-ARU/USB 2.0	179.-
MS-6391	Sockel478/I845 Pro4-L (Sound/LAN)	139.-
MS-6398	Sockel478/I845D (3 x DDRAM)	163.-
MS-6398	Sockel478/I845D 845 Ultra-ARU/3x DDR	195.-
MS-6528	Sockel478/Intel 845RAID (Sound)	159.-

MSI MS-6380 Motherboard

Sockel A/VIA KT 333 ATX KT3 Ultra-ARU USB 2.0 RAID

Art.-Nr.: MOT449



179,-

SOYO		
SY-7VBA133U	VIA 694T/686B	85.-
SY-7VEM	FC-PGA / VIA PLE133 Sound (AC97)	69.-
SY-K7V Dragon	Plus SockelA / KT266A Sound OnBoard (5.1 Kanal) / LAN 10/100Mbit OnBoard	179.-
SY-K7V Dragon	Ultra KT333 USB 2.0	219.-
SY-K7VTA PRO	SockelA / KT133A Sound (AC97)	95.-
SY-P4I Fire Dragon	Intel I845D Sockel 478 Sound (5.1), IEEE1394,USB2.0,LAN OnBoard	255.-
SY-P4VDA	Intel I845D Sockel 478 Sound (5.1), ATA133 RAID, IEEE1394,LAN	119.-
SY-TISU	FC-PGA / Intel 815EP B-step Sound (AC97)	105.-
TYAN		
S2460 Tiger MP	SocketA/AMD760 (DUAL/DDRAM)	269.-

PC-KONFIGURATOR

Für Ihren WUNSCH-PC

Mit unserem Online-Konfigurator haben Sie die Möglichkeit, sich schnell und präzise Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenzustellen. Ausführliche Infos unter: **www.avitos.com**

CPU / PROZESSOREN

AMD

AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	145.-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	155.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	155.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	165.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	165.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	175.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	215.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	225.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	279.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	289.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz	329.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	339.-
AMD Duron 1000 MHz	67.-
AMD Duron 1000 MHz boxed	77.-
AMD Duron 1200 MHz	85.-
AMD Duron 1200 MHz boxed	95.-
AMD Duron 1300 MHz	115.-
AMD Duron 1300 MHz boxed	125.-

Intel

Intel Celeron FC-PGA 1100 MHz	in a box	105.-
Intel Celeron FC-PGA 1200 MHz	in a box	117.-
Intel Celeron FC-PGA 1300 MHz	in a box	125.-
Intel P IV 478-PGA 1700 MHz	in a box	229.-
Intel P IV 478-PGA 1900 MHz	in a box	345.-
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz	in a box	419.-
Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box Northwood 512KB Cache		**279,-**
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box Northwood 512KB Cache		**439,-**
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box Northwood 512KB Cache		**659,-**

Lüfter

Lüfter für AMD Socket A Coolermaster bis 2100+ MP/XP DP5-7H53F-01	15.-
Lüfter für AMD Socket A HEATPIPE Coolermaster bis 2400+ MP/XP HHC-001	45.-
Verax CPU-Kühler P11T-65201237-KT 65mm x 65mm	49.-
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT2 80 x 80 x 25mm.3-phasig Molex Stecker	55.-

DVD-ROM

ATAPI

ACER			
16/48x	DVP-1648A	Bulk	95.-
16/48x	DVP-1648A	Retail	101.-
AOPEN			
16/40x	DVD-1640 pro	bulk	99.-
16/48x	DVD-1648	Retail	96.-
BENQ			
16/40x	1648A	Bulk	85.-
LG			
16/48x	DRD-8160B	Bulk	73.-
16/48x	DRD-8160	Retail	86.-
LITE ON			
16/48x		Bulk	63.-
16/48x		Retail	71.-
NEC			
16/48x	DV 5800		89.-
PIONEER			
16/40x	DVD 116 UDMA66		82.-
16/40x	DVD 500M UDMA66		89.-
TOSHIBA			
16/48x	SD-M1612	Bulk	67.-
16/48x	SD-M1612	Retail	75.-

RAM/SPEICHER

Die Preise für Prozessoren und Speicher sind Tagespreise! Siehe: **www.avitos.com**

EDO/Fast Page

8 MB	PS/2		OEM	25.-
16 MB	PS/2		OEM	35.-
32 MB	PS/2	Fast Page	OEM	55.-
32 MB	PS/2		OEM	55.-
64 MB	PS/2		OEM	75.-

SD-RAM

32 MB	PC-100	CL3	OEM	20.-
64 MB	PC-133	CL3	OEM	25.-
128 MB	PC-100	CL3	OEM	45.-
128 MB	PC-133	CL3	OEM	44.-
256 MB	PC-133	CL3	OEM	88.-
512 MB	PC-133	CL3	OEM	145.-
64 MB	PC-133	CL3	Infineon	31.-
128 MB	PC-133	CL2	Infineon	63.-
128 MB	PC-133	CL3	Infineon	61.-
256 MB	PC-133	CL3	Infineon	105.-
256 MB	PC-133	ECC/CL3	Infineon	135.-
64 MB	PC-133	CL3	Kingston	39.-
128 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	63.-
128 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	69.-
128 MB	PC-133	CL2	Kingston	59.-
128 MB	PC-133	CL3	Kingston	62.-
256 MB	PC-133	CL2	Kingston	105.-
256 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	119.-
256 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	149.-
256 MB	PC-133	CL2	Kingston	105.-
256 MB	PC-133	CL3	Kingston	111.-
512 MB	PC-133	CL3	Kingston	239.-
512 MB	PC-133	ECC/CL3	Kingston	299.-
512 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	329.-
1024 MB	PC-133	ECC-R/CL3	Kingston	699.-

DDR-RAM

128 MB	PC-266	CL2.5	Kingston	69.-
256 MB	PC-266	CL2.5	Apacer	111.-
256 MB	PC-266	CL2	Kingston	115.-
256 MB	PC-266	ECC/CL2.5	Kingston	135.-
256 MB	PC-266	ECC-R/CL2.5	Kingston	159.-
256 MB	PC-266	CL2.5	Kingston	115.-
256 MB	PC-266	CL2.5	Samsung	125.-
256 MB	PC-333	CL2.5	Samsung	149.-
512 MB	PC-266	CL2	Kingston	229.-
512 MB	PC-266	ECC/CL2.5	Kingston	279.-
512 MB	PC-266	ECC-R/CL2.5	Kingston	299.-
512 MB	PC-333	CL2.5	3rd Samsung	298.-
1024 MB	PC-266	ECC-R/CL2.5	Kingston	749.-

RIMM

64 MB	PC-800		Kingston	55.-
128 MB	PC-800		Kingston	70.-
128 MB	PC-800	ECC	Kingston	75.-
256 MB	PC-800		Kingston	155.-
256 MB	PC-800	ECC	Kingston	159.-
512 MB	PC-800		Kingston	549.-
512 MB	PC-800	ECC	Kingston	599.-
256 MB	PC-800		Samsung	131.-
256 MB	PC-800	ECC	Samsung	149.-

INFO

Die Preisangaben im Internet sind top-aktuell und werden ständig aktualisiert!

GRAFIKKARTEN

AOPEN		
GeForce2 MX400	64MB	79.-
GeForce4 MX440 DVI	64MB	155.-
ASUS		
V7100 Pro Pure AGP	32MB	90.-
V7100 Pro/T AGP	32MB	109.-
V7700 TIVX Pure, GF2, Titanium, DDR, AGP, Ret.	64MB	174.-
V8170 GF4, MX DDR/SDRAM, AGP, TV	64MB	199.-
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	245.-
V8200 T2 Pure AGP	64MB	222.-
V8440DT GeForce 4 TI4400	128MB	499.-
V8440DVI GeForce 4 TI4400	128MB	425.-
V8460ULTRA DT GeForce 4 TI4600	128MB	565.-
V8460ULTRA DVI GeForce 4 TI4600	128MB	559.-
ATI		
Radeon DDR 7000 AGP TV-out, Ret.	32MB	93.-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	65.-
Radeon DDR 7500 AGP Retail	64MB	179.-
Radeon DDR 7500 AGP ohne ATI Label	64MB	135.-
Radeon DDR 8500 AGP ohne ATI Label	64MB	261.-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	323.-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	45.-
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	54.-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce2 Titanium	64MB	179.-
CreativeLabs GeForce3	64MB	405.-
CreativeLabs Person.Cinema MX400	64MB	225.-
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB	144.-
ELITEGROUP		
AG305-32 AGP Ret.	32MB	30.-
AG315TF4 AGP Ret.	64MB	59.-
GAINWARD		
GeForce2 MX Hollywood	32MB	188.-
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	119.-
GeForce2 MX 64 TV	32MB	71.-
GeForce2 Pro450 Golden	64MB	153.-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	136.-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	373.-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	393.-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	438.-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	422.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	239.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	264.-
GeForce3 TI/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	269.-
GeForce4 PowerPack! MX450/TV	64MB	115.-
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	175.-
GeForce4 PowerP.! Pro600/TV DDR	64MB	145.-

GAINWARD		
GeForce4 PowerP.! Pro650/XP F.DDR	64MB	205.-
GeForce4 PowerP.! Ultra700/XP F.DDR	128MB	429.-
GeForce4 PowerP.! Ultra750/XP U.DDR	128MB	569.-

GAINWARD GeForce2

Ti/450TV • 64 MB Golden Sample • 4,5 ns DDR • Titanium

Art.-Nr.: GRA358

136,-

GUILLEMOT		
Hercules 3DProphet4500	64MB	95.-
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB	92.-
Hercules 3DProphet 8500 LE, TV, VGA & DVI	64MB	212.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500,TV,bulk	32MB	239.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500, TV	64MB	265.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 8500, TV	64MB	491.-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX DHP	64MB	133.-
WinFast GeForce2MX SHP, AGP	32MB	114.-
WinFast Titanium 200 TDH, AGP	64MB	199.-
GeForce4 A170, DDR, Retail, GF4-440MX	64MB	161.-
GeForce4 TI A250, AGP	128MB	435.-
GeForce4 TI A250 Ultra	128MB	549.-
MSI		
MS8826 GF2 MX400 Pro-T64S	64MB	100.-
MS8836 G2Ti Pro-VT AGP, TV in/out, Retail	64MB	165.-
MS8850 VTG G3 Titan 200 TV, Video in/out	64MB	209.-
MS8850 VT G3 Titanium 200	128MB	229.-
MS8851 TD G3 Titan 200 TV, VGA & DV-I	64MB	232.-
MS8855 G2 Ti Pro TV-out, Retail	64MB	145.-
MS8871 GF4 TI 440 VTD	128MB	359.-

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr (0.12 Euro/Min.)



01805-606015

www.avitos.com

AVITOS
Orion II

Die Basis für Grafik- und Multimedia-Anwendungen!

Der AVITOS Orion II im Midi-Tower-Gehäuse bietet Ihnen eine hervorragende Grundausstattung und eine Menge Ergänzungsmöglichkeiten. Der schnelle Athlon XP 1800+ von AMD und 256 MB Arbeitsspeicher sowie die ausgezeichnete 40 GB Maxtor-Festplatte sorgen dafür, dass auch speicherintensive Grafik- und Multimedia-Anwendungen problemlos laufen. Die Gainward GeForce2 Ti/450TV 64 MB Golden Sample sorgt bei guter Geschwindigkeit für erstklassige Grafik-Performance. Ein schnelles DVD-Laufwerk sowie Tastatur und Maus sind im Lieferumfang enthalten. Den AVITOS Orion II erhalten Sie bei uns mit dem Microsoft-Betriebssystem Windows XP Home.

Art.-Nr.: KPC1035

929,-



IIYAMA 19"
HM903DT

Profi-Monitor mit sichtbar hellerem Bild

Mit dem HM903DT liefert Iiyama den ersten HIGHBRIGHTNESS-Monitor im 19-Zoll-Segment. Ausgestattet mit der hochwertigen Diamondtron M2-CRT Bildröhre, 0,25 mm Streifenmaske und 130 kHz Horizontalfrequenz garantiert der HM903DT beste Bildqualität. Durch einfaches Umschalten in den OPQ-Modus zeigt sich dem User ein sichtbar helleres Bild, mit erhöhtem Kontrastumfang und verbesserter Brillanz bei gleicher Schärfe • TCO 99

Art.-Nr.: MON404

499,-



GAINWARD GeForce4
PowerPack! Pro/650 XP Golden Sample • 64 MB Fast DDR • AGP

Sorgt für hervorragende 3D-Performance!

Art.-Nr.: GRA434

205,-



Hardware
für Fights, Speed & Action

12.000 Produkte unter www.avitos.com • Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail und Internet • geringe Lieferkosten

MULTIMEDIA

Sound-Karten

CREATIVE LABS		
SB 4.1 Digital Retail	PCI	37,-
SB Audigy Platinum eX	PCI	289,-
SB Audigy Player		119,-
SB Live Player 5.1 bulk	PCI	41,-
Sound Blaster Extigy	extern USB	187,-
HOONTECH		
SoundTrack Digital XG	PCI	65,-
SoundTrack DSP2000	PCI	399,-
TERRATEC		
Audiosystem EWS 64XL	ISA	405,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	175,-
SoundSystem DMX 6fire 24/96		225,-
Soundsystem DMX 6Fire LT Retail	PCI	129,-
SoundSystem DMX X-Fire	PCI	55,-
SoundSystem SiXPack 5.1+ / bulk		65,-

Soundboxen

CREATIVE LABS			
Inspire 5.1 5300			135,-
Inspire 5.1 5700			369,-
CSW 320		aktiv	46,-
CSW DIGITAL		aktiv	88,-
LOGITECH			
Soundman SR-30		aktiv	75,-
PHILIPS			
A 1.2 Fun Power 50W			18,-
A 1.2 Fun Power Plus 120W			29,-
QUADRAL			
SM-240	240W	aktiv	16,-
SAM-70	450W	aktiv	51,-
SAM-2650 Cube	650W	aktiv	54,-
TEAC			
Powermax	2x 80W	aktiv	14,-
Powermax	2x 140W	aktiv	23,-
Powermax	600 Dolby		65,-
TFT-Soundline	2x 60W	aktiv	39,-
TERRATEC			
Speaker Master		USB	44,-
WAVEMASTER			
1540	360W		29,-
2015	180W	Flat+Panel	18,-
2040	400W		25,-

Video- und TV-Karten

AIST		
MovieDVSuite Laptop inkl. PCMCIA 4.0		135,-
MovieDVSuite inkl. FireWire-Karte+Kabel		105,-
FAST		
Clip Master	USB	209,-
DV NOW AV inkl. Adobe Premiere		565,-
HAUPPAUGE		
WinTV Go	PCI	57,-
WinTV Nexus	PCI	256,-
HAUPPAUGE		
WinTV NOVA-Ci	PCI	169,-
WinTV Primio-FM	PCI	88,-
WinTV PCI-FM	PCI	109,-
PINNACLE SYSTEMS		
Studio PCTV RAVE Ret.	PCI	56,-
Studio DC10 Plus Ret.	PCI	249,-
Studio DV Plus	PCI	222,-
Studio PCTV SAT Ret.	PCI	130,-
TERRATEC		
VideoSystem Cameo 200 DV	PCI	59,-
VideoSystem Cameo 400 DV	PCI	80,-
VideoSystem Cameo 600 DV	PCI	109,-

Web Cams

LOGITECH		
ClickSmart 310	USB	79,-
ClickSmart 510	USB	166,-
QuickCam Express OEM	USB	29,-
QuickCam Pro 3000	USB	88,-
NETEASY		
NetQam Dual Plus DSC350	USB	105,-
NetQam Easy DRU100C Plus	USB	29,-
NetQam PRO DRU350C Plus	USB	71,-
PHILIPS		
ToUCam FUN PCVC 730K	USB	60,-
ToUCam PRO PCVC740K	USB	75,-
ToUCam PRO 3D PCVC 750K	USB	102,-

KOMPLETT-PCs

Avitos Intel PIV 1.8 GHz

GEHÄUSE:	Midi-Tower
MOTHERBOARD:	MSI MS-6398 Sockel478/I845D ATX
CPU:	Intel PIV 1.8 GHz
RAM:	256MB DDR-RAM
HDD:	60 GB
GRAFIK:	Gainward GF 4 PowerPack! Pro/600 TV
SOUND:	TerraTec SoundSystem SiXPack 5.1+
DVD-ROM:	16x/48x
CD-RW:	10/24/40x ATAPI
ZUBEHÖR:	Tastatur und Maus
Art.-Nr.:	KPC1036

1.249,-

EINGABEGERÄTE

Mäuse

LOGITECH		
MouseMan Dual Optical	USB u. PS/2	44,-
MouseMan Traveller	USB u. PS/2	44,-
Cordl. MouseMan Optical WebWheel	USB u. PS/2	65,-
Cordless WebWheel	USB u. PS/2	33,-
Cordless Optical Mouse	USB u. PS/2	52,-
MICROSOFT		
IntelliMouse	USB o. PS/2	20,-
IntelliMouse Optical	PS/2	44,-
IntelliMouse Explorer	USB o. PS/2	50,-
IntelliMouse Explorer Wireless	USB	67,-

LOGITECH Cordless
Desktop iTouch mit Cordless Wheelmouse

Art.-Nr.: EIN343

88,-



Tastatur / Maus

LOGITECH		
Tast./Maus Cordless Desktop Pro		105,-
Tast./Maus Cordless Desktop iTouch		88,-
Tast./Maus Cordless Desktop Optical		139,-
MICROSOFT		
Wireless Desktop	PS/2	72,-
TRUST		
Wireless Optical Desktop 305K		69,-

Tastaturen

AVITOS		
KT800 mit AVITOS Logo		15,-
MICROSOFT		
Internet Keyboard	PS/2	23,-
Internet Keyboard Pro		47,-
Natural Keyboard Pro		54,-
Office Keyboard PS/2+USB		58,-
LOGITECH		
Internet Navigator		37,-
Deluxe Access		23,-
iTouch	PS/2+USB	45,-

Lenkräder

LOGITECH	
Driving Force	99,-
MOMO Force	209,-
WingMan Formula Force GP	75,-
WingMan Formula GP	45,-
MICROSOFT	
Sidewinder Force Feedback Wheel	115,-
Sidewinder Precision Racing Wheel	56,-
SAITEK	
R440 Force Feedback Wheel	95,-
THRUSTMASTER	
360 Modena Pro	72,-
FFB Racing Wheel GT	119,-
TRUST	
Vibration Feedback	55,-

Gamepads

TRUST	
Sightfighter Digital	20,-
Sightfighter Vibration Feedback	32,-
LOGITECH	
WingMan Rumblepad	33,-
WingMan Precision	13,-
WingMan Action Pad	22,-
WingMan Cordless	55,-
WingMan Rumblepad	33,-
MICROSOFT	
SideWinder Freestyle Pro	42,-
SideWinder Dual Strike	38,-
SideWinder Gamepad	29,-

Joysticks

TRUST	
Predator EP 300	17,-
THRUSTMASTER	
HOTAS Cougar	319,-
Top Gun Afterburner II	59,-
LOGITECH	
WingMan Force 3D	52,-
WingMan Attack 2	22,-
WingMan Extreme Digital 3D	35,-
WM Strike Force 3D	79,-
MICROSOFT	
ForceFeedback 2	84,-
Precision 2	44,-
SideWinder Joystick	23,-

Avitos · Theodor-Heuss-Str. 18 · 35440 Linden
Fon: 01805-606015 (0,12 Euro/Min.) **· Fax: 01805-606045** (0,12 Euro/Min.)

Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.





VIDEOS

PATCHES

TREIBER

TOOLS

SPECIALS

TOP-DEMO | FIFA WM 2002

FIFA vor, noch ein Tor! Pünktlich zur diesjährigen Kicker-Weltmeisterschaft in Japan und Korea liefert Electronic Arts das offizielle Spiel zum Sportereignis. In der Probefassung der Fußballsimulation dürfen Sie wahlweise die Geschicke der mexikanischen oder der uruguayischen Nationalmannschaft auf dem Platz in die Hand nehmen – und Ihre Torerfolge nach jedem Treffer in mehreren Zeitlupeneinstellungen betrachten.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
ⓦ/ⓢ	Nach oben/unten laufen
ⓐ/ⓓ	Nach links/rechts laufen
(Leertaste)	Pass spielen
S	Steuerbaren Spieler wechseln

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	23,1 MB

ARMY MEN RTS

Die kleinen Plastiksoldaten kennen etliche Spieler aus Sandkasten und Kinderzimmer – mit dem 3D-Echtzeit-Strategical **Army Men RTS** von Infogrames werden sie „lebendig". In der Demo dürfen Sie Mission 4 aus der Vollversion antesten. Dabei bauen Sie in einem überdimensionalen Hof Gebäude wie eine Basis, eine Kaserne und Wachtürme und verteidigen Ihre Bauwerke gegen feindliche Kunststoff-Kämpfer.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
(linke Maustaste)	Einheiten/Schaltflächen auswählen, Ziel festlegen
(rechte Maustaste)	Markierung von Einheiten aufheben

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 96 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	50 MB



CHICKEN SHOOT

In bester **Moorhuhn**-Manier ballern Sie in **Chicken Shoot – Digitale Hühnerjagd** ein vorbeiflatterndes Huhn nach dem anderen ab. Unsere Demo zur Oster-Edition dieses Spiels beinhaltet einen Level und drei Waffen, nämlich eine Pistole, eine Schrotflinte und eine hochexplosive Bombe. Bei Gefallen können Sie die Vollversion im Internet unter www.huehnerjagd.com für € 7,50 erwerben.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 166 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	15 MB



STARMAGEDDON

In dieser Demoversion des Weltraum-Echtzeit-Strategiespiels kann der Singleplayer-Modus angetestet werden. Im Tutorial lernen Sie dabei zunächst die Grundlagen der Spielsteuerung kennen. Danach dürfen Sie mit einem dreiköpfigen Team in einer asteroidenreichen Umgebung erste Missionsziele erfüllen. Lassen Sie sich nicht vom Namen der Demo täuschen – **Starmageddon** und **Project Earth** sind identisch.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1 GHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	107 MB

TEAM FACTOR

Ziehen Sie sich warm an! Denn in unserer Demo zum Taktik-Shooter **Team Factor** geht es heiß her. Als Mitglied eines von drei Teams ziehen Sie in die virtuelle Schlacht und zeigen Ihren Mitspielern, was in Ihnen steckt. Die Demoversion enthält zwei Karten und ist ausschließlich über Internet und Netzwerk spielbar. Auf den Einzelspielermodus mit Bots müssen Sie leider noch warten.

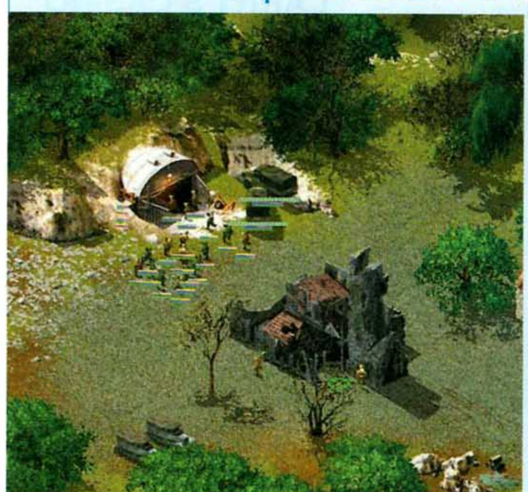
SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL
HD:	100 MB

TOP-DEMO | SUDDEN STRIKE 2



Mit der spielbaren Demo zu **Sudden Strike 2** können Sie sowohl den Singleplayer- als auch den Multiplayer-Modus des Echtzeit-Strategie-Nachfolgers von CDV ausprobieren. In der Einzelspielermission landen Sie mit den Japanern auf einer Pazifikinsel und müssen mehrere befestigte Stellungen der britischen Streitkräfte einnehmen. Im Mehrspielerlevel treten Japan, die USA und Russland gegeneinander an.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
(linke Maustaste)	Einheit auswählen
(linke Maustaste) halten	Mehrere Einheiten auswählen
(rechte Maustaste)	Ziel auswählen/angreifen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 333 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 333 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	-
HD:	64,8 MB

UNIVERSAL MONSTERS: MONSTERVILLE

Dracula trifft Frankensteins Monster – und zwar im Strategiespiel **Universal Monsters: Monsterville** von Modern Games. Als grobmotorischer Flickenkerl des berühmt-berüchtigten Horror-Doktors sind Sie in der Probefassung in einem Dorf unterwegs, um dessen Bewohner von Ihrer Macht zu überzeugen. Gleichzeitig verkleinern Sie dabei das „Einflussgebiet" des Vampirs, der die Siedlung als Fledermaus unsicher macht.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
(linke Maustaste)	Ziel festlegen/ Objekt auswählen
(rechte Maustaste)	Spezialfunktionen ausführen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	45 MB





TOP-DEMO | ZANZARAH

In der Rolle von Amy, einem jungen Mädchen aus London, erkunden Sie in dem Action-Adventure **Zanzarah** auf eigene Faust eine fantastische und zugleich gefährliche Welt der Elfen und Feen. Aus der Verfolgerperspektive steuern Sie Ihre Heldin, die übrigens von einer kleinen Fee begleitet wird, durch todbringende Sümpfe, traumhafte Städte und verwunschene Wälder und lösen dabei diverse Rätsel.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
(linke Maustaste)	Ziel festlegen/ Objekt auswählen
(rechte Maustaste)	Spezialfunktionen ausführen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1 GHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	230 MB



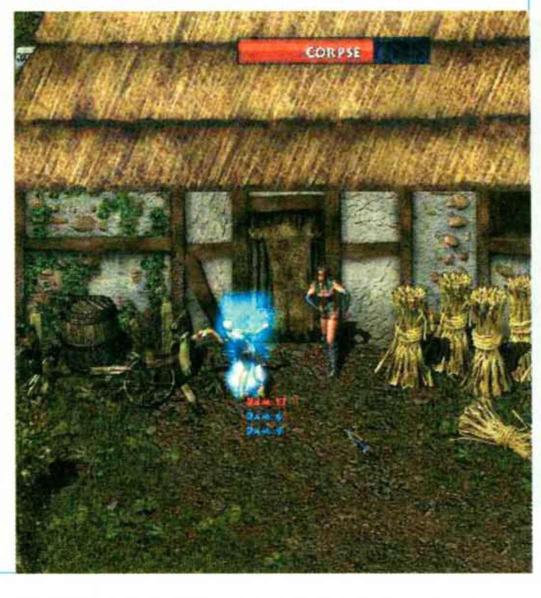
TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Sudden Strike 2
2	FIFA WM 2002
3	Divine Divinity (DVD)
4	Zanzarah
5	Starmageddon
6	Universal Monsters: Monsterville
7	Worms Blast (DVD)
8	Team Factor
9	Army Men RTS
10	Gabriel Knight 3 (Classics, DVD)

TOP-DEMO | DIVINE DIVINITY

Dass **Divine Divinity** seine Wurzeln in Spielen wie **Ultima 7** und **8** hat, merkt man schon der Probeversion deutlich an: Im von Heilern bewohnten Dorf Aleroth, das Sie als Krieger erkunden dürfen, sind sämtliche Gegenstände benutzbar und die Charaktere verwickeln den Spieler schnell in unterschiedliche Quests. Achtung: Diese Demo ist mit Windows NT nicht lauffähig. Auch mit Win95 kann es zu Problemen kommen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Objekte, Personen und Flächen anwählen, Ziele festlegen
+ Halten	Objekte bewegen
	In den Kampfmodus umschalten
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
HD:	516 MB



LEISURE SUIT LARRY'S CASINO (CLASSIC)

Anlässlich des Interviews mit Al Lowe auf Seite 202: In der Liebe hatte Larry während seiner vielen „Abenteuer" oft Pech – also versucht er es in **Larry's Casino** mal mit dem Spiel. In der Probefassung dürfen Sie einen von vier Charakteren auswählen und eine Runde Black Jack riskieren. Zusätzlich enthält die Demo Chat-Möglichkeiten per WON.net. Zum Spielen müssen Sie Windows auf 16 Bit Farbtiefe einstellen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Schaltflächen, Personen und Objekte auswählen
	Spielmenü aufrufen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 90 MHz, 16 MB RAM
Empfohlen:	CPU 200 MHz, 64 MB RAM
HD:	34,4 MB

GABRIEL KNIGHT 3 (CLASSIC)

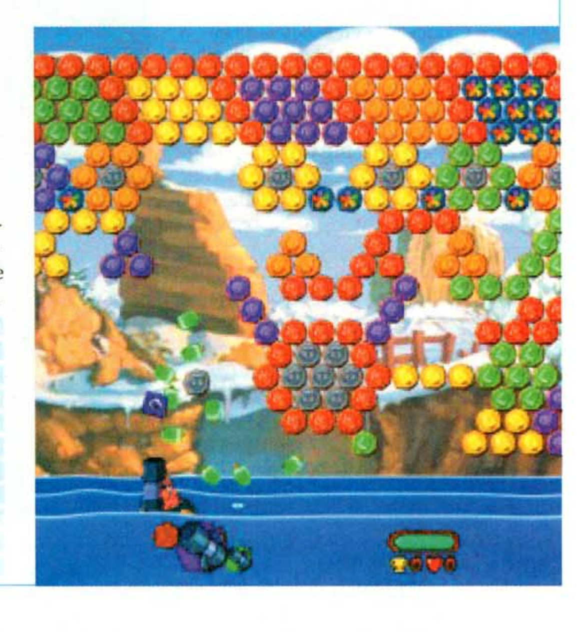
In der Demo des gerade als Classic-Titel erschienenen Düster-Adventures übernehmen Sie nicht die Rolle des Hauptdarstellers selbst, sondern spielen Gabriels Partnerin Grace Nakimura. Deren Ziel ist es, ins Innere eines geheimnisvollen Weingutes einzudringen, um ein vermisstes Kind zu finden – und dabei den zwielichtigen Bewohnern des Hauses aus dem Weg zu gehen, die dem ungebetenen Gast schnell auf der Spur sind.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Objekte und Icons auswählen und benutzen, Ziele festlegen
+ Halten	Perspektive verändern
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	60 MB

WORMS BLAST

Die Worms sind zurück – und ballern sich in **Puzzle Bobble**-Manier durch ein neues Spiel der bekannten Reihe. Während es in zwei der vier Demomodi darum geht, farbige Steine möglichst geschickt aus dem Spielfeld zu schießen, dürfen Sie sich in den anderen beiden Deathmatches mit dem Computer oder einem menschlichen Mitspieler liefern. Zum Üben enthält die Probeversion außerdem ein Tutorial.

Spielsteuerung	
Taste	Aktion
/	Boot nach links/rechts steuern
/	Waffenwinkel steiler/flacher stellen
Enter	Feuern
	Waffe wechseln
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	110 MB



EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS
- Divine Divinity
- Gabriel Knight 3 (Classic)
- Larry's Casino (Classic)
- Worms Blast

SHAREWARE-SPIELE
- Blobby Volley
- BounciBall
- Deep Green
- DriftZone
- Duck Mr. Duck
- Fish Fillet 2
- Fliegenkiller
- JoDymes
- JoPac
- JoQmory
- JoRace
- JoSyrux
- JoTower
- Miraplacid Enigmaze 3D v1.0
- Pong
- Puzzle Champion 1.10.0222
- Scrabbit
- Sharks
- The Blub
- WorcCraze

TOOLS

AUDIO-TOOLS:
- Media Center Plus 3

GRAFIK-TOOLS:
- 1A View 1.0
- Irfan View 3.61
- Paint Shop Pro 7 Try and Buy
- Paint Shop Pro 7.04 Update

INTERNET-TOOLS:
- Anfy Java
- CuteFTP 4.2.5
- Flatrate Steckdose 1.02
- HTML Suite 2000 1.5
- Submitta Standard 2.1
- Web Site Watcher 3.40

SYSTEM-TOOLS:
- Ad-aware 5.7
- Dr. Hardware 2002 Build 3.0.0d
- DriveCrypt 3.02b
- Folder Shield 2001 1.1
- SafeGuard PrivateCrypto
- SpyBot-Search'n'Destroy
- Steganos Security Suite 4.06
- WIN-DVD (Trial-Version)
- W.O.R.C. 1.20

PATCH-DATENBANK
- Age of Empires v1.0c (d)
- Age of Empires 2 – The Conquerors v1.0c (d)
- Age of Empires 2 – Age of Kings v2.0a (d)
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d)
- Anachronox v1.01 (e)
- Anarchy Online v1.38 (e)
- Anarchy Online v1.39 (e)
- Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer – Windows XP Patch
- Anno 1602 Windows XP Patch
- Anstoß 3 Ati-Karten-Fix (d)
- Anstoß 3 v1.40 (d)
- Anstoß Action v1.12 mit Anstoss 3 (d)
- Anstoß Action v1.12 ohne Anstoss 3 (d)
- Aquanox v1.15 (d)
- Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
- Baldur's Gate 2 Update #1 (d)
- Battle Realms v1.01 incl. Battle Pack #1 (d)
- Biathlon 2002 Update (d)
- Black & White v1.100 (d)
- Bundesliga Manager X v1.10 (d)
- C&C – Alarmstufe Rot 2 – Yuri's Revenge v1.01 (d)
- C & C – Tiberian Sun v2.03 (d)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Civilization 3v117f (e)
- Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Commandos 2 – Men of Courage v1.2 (d)
- Cossacks – European Wars v1.15 (d)
- Cossacks – European Wars CD-ROM v3.03 (d)
- Cossacks – The Art of War v1.29 (d)
- Cultures – Die Entdeckung Vinlands Netzwerk Update v2.27 (d)
- Cultures – Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
- Deus Ex – Einzelspieler v1.014f (d)
- Diablo 2 – Lord of Destruction v1.09d (int)
- Diablo 2 v1.09d (int)
- Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
- Die Sims v1.1 – Bildrelease (d)
- Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
- Driver v2.1 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.08 (d)
- Emperor – Battle for Dune v1.09 (d)
- Empire Earth v1.0.4.0 (d)
- Etherlords v1.04 (d)
- Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
- Fußball Manager 2002 Update
- Fußball Manager 2002 Datenbank-Update 4
- Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
- Gothic v1.08h (d)
- Grand Prix 3 v1.13 (d)
- Harry Potter u. d. Stein der Weisen v1.1 (d)
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (uk)
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (us)
- IL2 Sturmovik v1.03 (e)
- Lemmings Revolution Update #1 (d)
- Mechwarrior 4 – Vengeance v2.0 (d)
- Midtown Madness 2 XP Patch
- Monopoly Tycoon v1.3 (e)
- Moorhuhn 2 v1.1 (d)
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Need for Speed 4 – High Stakes v4.50 (d)
- New York Race Patch #6 (e)
- Operation Flashpoint Upgrade 4 v 1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.0
- Operation Flashpoint v1.2
- Operation Flashpoint v1.3
- Operation Flashpoint v1.42
- Operation Flashpoint v1.45
- Operation Flashpoint v1.46
- Pizza Connection 2 v1.006 (d)
- Rainbow Six – Rogue Spear – Black Thorn v2.61 (d)
- Rally Trophy v1.01 (e)
- Rayman 2 (crashfix for level 10)
- Red Faction v1.10 (d)
- Search & Rescue v1.01 (e)
- Serious Sam – The First Encounter v1.05 (d)
- Siedler 4 Trojaner-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
- Soul Reaver 2 v1.02 (d)
- Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Stronghold v1.1 (d)
- Sub Command v1.05 (e)
- Sudden Strike CD-ROM Erkennungsfix
- Sudden Strike Forever Patch #4 (d)
- Sudden Strike v1.2 (d)
- Thief – The Dark Project v1.33 (e)
- Throne of Darkness V1.2.18 8 (d)
- TOCA 2 Touring Cars v4.1 (d)
- Tomb Raider 3 v1.01 (d)
- Tomb Raider 4 – The Last Revelation v1.1 (d)
- Train Simulator #1 (e)
- Tropico v1.0.7 (d)
- Wer wird Millionär? v1.26 (d)
- Wiggles v1.0.844 (d)
- Z – Steel Soldiers v1.30 (d)

Profi-Prozessoren zu gewinnen

Damit geht Ihr PC auf die Überholspur: Wir verlosen zehn pfeilschnelle AMD-Hauptprozessoren!

Unter 1.000 Euro ist ein neuer PC der High-End-Klasse heutzutage kaum zu bekommen. Es sei denn, Sie rüsten Ihr bestehendes System einfach auf. Zusammen mit PC Games und AMD Deutschland haben Sie in diesem Monat die Möglichkeit, mehr aus Ihrem PC zu machen. Der Prozessor-Gigant verlost unter den PC-Games-Lesern zehn hochklassige „Athlon XP 2.000+"-Hauptprozessoren im Gesamtwert von rund 3.500 Euro! Wie Sie gewinnen können? Einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und einschicken. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

10x AMD Athlon XP 2.000+

Der AMD-Athlon-XP-Prozessor ist das jüngste Mitglied der Athlon-Prozessorfamilie und wurde entwickelt, um erstklassige Leistung auch und vor allem für Spiele-PCs zu liefern. Mit 384 KByte Hochleistungszwischenspeicher, schnellem 266-MHz-Front-Side-Bus und 72 weiteren Prozessorbefehlen von 3DNow! Professional werden Athlon-XP-PCs zum Leistungsüberflieger. Bei PC-Games-Messungen waren sie beispielsweise gleich getakteten Pentium-4-Prozessoren überlegen.
Als Steckverbindung verwendet der Athlon XP das SockelA-Format. Auf der Webseite www.amd.de finden Sie eine Liste mit von AMD empfohlener Hardware. Klicken Sie auf „Entdecken Sie: Athlon XP" und dann auf „AMD Athlon™ XP Systemkonfiguration". Hier werden Mainboards, Lüfter und Netzteile emfohlen.

Athlon XP im Detail

Hier finden Sie die wichtigsten Details zum Power-Prozessor von AMD.

Prozessor	Athlon XP 2.000+
L2-Cache-Größe	256 Kilobyte
L2-Cache-Busbreite	64 Bit
L1-Befehlscache	64 Kilobyte
L1-Datencache	64 Kilobyte
Taktfrequenz	1.666 MHz
Multiplikator	12
Front-Side-Bus	133 MHz DDR
Spannung	1,75 V
Herstellungsprozess	0,18 nm
Befehlssatz-Erweiterung	MMX, 3DNow! Prof.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der AMD Deutschland GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 17. Mai 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________
Vorname: ____________
Anschrift: ____________
____

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
- ☐ Heroes of Might & Magic 4
- ☐ Dungeon Siege
- ☐ FIFA WM 2002

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. ____________
2. ____________
3. ____________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
☐ Ja ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?
____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):
____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?
____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?
____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ SciFi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ____________
Inserent: ____________
Seite: ____________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ____________
Vorname: ____________
Adresse: ____________
Telefon: ____________
Beruf: ____________
Alter: ____________
E-Mail: ____________



Get it now!

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen: Mit einer Anzeige in unserem großen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

Coupon: Gewerbliche Anzeigen

Name/Firma

Ansprechpartner

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Telefon

Fax

E-Mail

Datum/Unterschrift

ÜBER 1,27 MILLIONEN LESER IM MONAT (AWA 01) ERREICHEN SIE IM KOMBI MIT DER PLAYZONE

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ❑ Format 1: 45 x 45 mm € 350,-
- ❑ Format 2: 92 x 45 mm € 630,-
- ❑ Format 3: 92 x 90 mm € 960,-
- ❑ Format 4: 92 x 180 mm € 1.600,-

FORMAT 1: 45 x 45 mm, € 350,-

FORMAT 2: 92 x 45 mm, € 630,-

FORMAT 3: 92 x 90 mm, € 960,-

FORMAT 4: 92 x 180 mm, € 1.600,-

Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket; Anzeigen werden auch in PLAYZONE geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

Senden Sie diese Vorlage an:
COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:
COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Jasmin Davis E-Mail: jasmin.davis@computec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.computec.de

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 5 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

4 ZEILEN PRIVATE ANZEIGEN FÜR NUR 5 EURO WERDEN IN „PC GAMES", „PLAYZONE" UND „WWW.PCGAMES.DE" VERÖFFENTLICHT

Coupon: Private Kleinanzeigen

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC Games und PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche
- ❑ Verkaufe
- ❑ Tausche
- ❑ Clubs
- ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. **€ 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei.** Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum/Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen Kombi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einen bestimmten Produkt? Dann sind sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft.
Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorgehenden Seite, legen Sie 5,- Euro in bar oder als Scheck bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Suche alte und neue PC-SPIELE mit Anl. u. Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. E-Mail fralbe@aol.com Tel. 06022/614588 Fax 06022/614587

Suche die Wing-Commander-Serie für den PC! Email: Schnully1973@aol.com

---

PC mit AMD XP+1700, Geforce3Ti500,128MB Ram, 60GB HDD, SBAudio, etc. VHB 3000,- Euro Tel. 01736685519

-[SuS]- Clan sucht junge, erfahrene und aktive Member! Besucht unsere Homepage: www.suddentriker.net. Bitte melden: users@counterstrike.de

---

AMD Athlon 800MHZ, 128MB Ram, Geforce2 Frafik, 40GB Festplatte, 17-Zoll-Monitor, Soundblaster+Boxen, Maus, Tastatur, WIN98, Excel, Word, 575Euro. Tel 01733949203

Mainboard (Dual) Sockel370/Slot1 SD-Ram-1,5GB 3PCI 1AT-Bus 2xPS2 Award-Bios MaxFSB=133 Originalkarton, 033209571429 jannschwetlick@t-online.de

---

Verkaufe Black&White Modelleisenbahn Simulator, Midnight Racing, Preis nach Vereinbarung. Erreichen könnt Ihr mich unter James.Grasser@t-online.de

---

Orig. Verpackte DC mit 2 Contr. 1 VM, 11 Spiele, VB 550,- Tel Sa-So 0209/1486098 Sven Kemper, Bochumerstr. 246, 45886 Gelsenkirchen

---

VERKAUFE PCGames: Return to C.W. (20 Euro), Insane (7 Euro), Swat3 (7 Euro). Alle mit Org. Verpackung+Anl. Alle orginal, nicht älter als 2 Mn. Tel. 089/8419466

Verkaufe OP-Flash (15Euro), Codename Outbr (15Euro), Commandos 1 (5Euro) und Klingon-Honor-Guard (5Euro) tgazza.schliesser@gmx.de

---

AMD Athlon 900MHZ mit 256MB Ram, Voodoo3 und 10GB HDD + CD-Rom-LW und 20 Spielen. Tel. 01629396284 nach 18 Uhr

---

Suche Knights and Merchants - Das offizielle Buch. E-Mail: jacob.harald@t-online.de

---

4x4x32 Brenner (Plextor) 8x4x32 Bren. (Philips) 20x10x40 (Ricoh 7200) DVD-Laufwerk (NEC 7200) CD-Rom (Teac 540E) usw. Tel. 0160/98045262

Monkey-Island-3, Worms 3, Die Sims, Commandos 2, Predator-2-DVD, 8x4x32HP-Brenner, Proz.-Kühler bis1GHZ für AMD. jwachoski@t-online.de Tel. 06428/8695

AMD Athlon von 800MHZ bis 1000MHZ für Slot A. Tel. 0160/4584506

Suche alte und neue PC-SPIELE mit Anl. u. Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. E-Mail fralbe@aol.com Tel. 06022/614588 Fax 06022/614587

Suche die Wing-Commander-Serie für den PC! Email: Schnully1973@aol.com

PC mit AMD XP+1700, Geforce3Ti500,128MB Ram, 60GB HDD, SBAudio, etc. VHB 3000,- Euro. Tel. 01736685519

-[SuS]- Clan sucht junge, erfahrene und aktive Member! Besucht unsere Homepage: www.suddentriker.net. Bitte melden: users@counterstrike.de

AMD Athlon 800MHZ, 128MB Ram, Geforce2 Frafik, 40GB Festplatte, 17-Zoll-Monitor, Soundblaster+Boxen, Maus, Tastatur, WIN98, Excel, Word, 575Euro. Tel 01733949203

Mainboard (Dual) Sockel370/Slot1 SD-Ram-1,5GB 3PCI 1AT-Bus 2xPS2 Award-Bios MaxFSB=133 Originalkarton, 033209571429 jannschwetlick@t-online.de

Verkaufe Black&White Modelleisenbahn Simulator, Midnight Racing, Preis nach Vereinbarung. Erreichen könnt Ihr mich unter James.Grasser@t-online.de

Orig. Verpackte DC mit 2 Contr. 1 VM, 11 Spiele, VB 550,- Tel Sa-So 0209/1486098 Sven Kemper, Bochumerstr. 246, 45886 Gelsenkirchen

VERKAUFE PCGames: Return to C.W. (20 Euro), Insane (7 Euro), Swat3 (7). Alle mit Org. Verpackung+Anl. Alle orginal, nicht älter als 2 Mn. Tel. 089/8419466

4x4x32 Brenner (Plextor) 8x4x32 Bren. (Philips) 20x10x40 (Ricoh 7200) DVD-Laufwerk (NEC 7200) CD-Rom (Teac 540E) usw. Tel. 0160/98045262

Leser fragen, PC Games antwortet

Mehr drin, als man glaubt

Betreff: PC Games mit zwei CDs plus DVD

Die Idee mit der Deluxe-Version ist die beste, seit ich PC Games lese (sind jetzt immerhin schon mehr als zwei Jahre)! Auch das neue Layout der DVD und der CD-Software sind jetzt um einiges schöner, als sie früher waren. Ein dickes Lob an alle bei euch – macht weiter so!

MARTIN SCHRÖDER, PER E-MAIL

Für Ihr neues Angebot mit zwei CDs und DVD kann ich Sie als Abonnent wirklich nur noch loben. Bei mir kommt bestimmt keine andere PC-Zeitschrift mehr ins Haus.

MICHAEL MOSER, PER E-MAIL

Ich bin ein langjähriger Abo-Besitzer und wollte ein dickes Lob an eure aktuelle Zeitschrift loswerden. Vier Disks und davon eine super DVD! Das ist echt spitze!

FLO, PER E-MAIL

Drei Disks sind super, weil man jeden zufrieden stellen kann. Ältere Patches finden den Weg auf die DVD, sie besitzt ja genug Speicherplatz. Wenn man sich ein älteres Spiel kauft, muss man nicht immer nach der richtigen CD mit dem Patch suchen (meine Freunde und ich machen zu Hause unsere eigene LAN-Party). Ich bleibe weiterhin Abonnent von der besten Spielezeitung des Universums. PS: Das Titelblatt der aktuellen PC Games ist klasse!

PAFFENHOLZ, PER E-MAIL

Mit dieser PC Games ist euch wieder ein Meisterstück gelungen. Besonders die Berichte über die LAN-Party und das Raubkopieren waren sehr interessant und informativ. Aber am besten fand ich ganz eindeutig die Tool- und Patch-Datenbank auf der DVD. Unbedingt beibehalten! Macht weiter so!

TOBIAS SCHNEIDER, PER E-MAIL



DOPPELTER SPASS Seit Ausgabe 05/02 gibt es PC Games inklusive zwei CDs und DVD.

Ich bin etwas unsicher, ob ich die „neue" PC Games wirklich gut finden soll. Ich bin mit meinem CD-Brenner-Laufwerk eigentlich ganz glücklich und habe nicht vor, ein DVD-Laufwerk einzubauen. Was also soll ich mit einer überflüssigen DVD? Außerdem ist ja doch das Gleiche auf CD und DVD, oder?

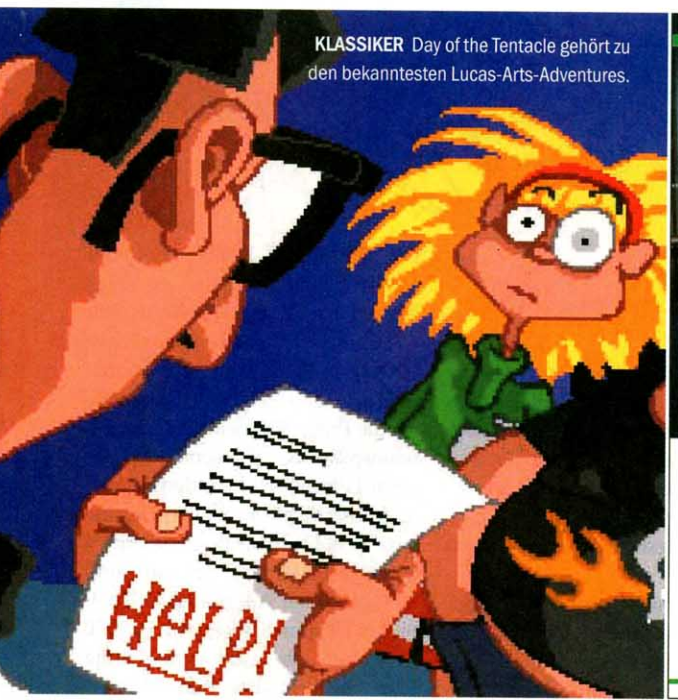
FREDERIC KLOTZ, LEVERKUSEN

In den Genuss aller wichtigen spielbaren Demos sowie der Video-Reportagen kommen alle PC-Games-Leser – egal, ob sie ein CD-ROM- oder DVD-Laufwerk besitzen. Wer ein CD-Laufwerk im PC, aber einen DVD-Player (oder eine PlayStation 2 oder eine Xbox) am Fernseher angeschlossen hat, kann die DVD-Videos bequem vom Sofa aus anschauen. Was wir versprechen: Wir werden uns auch weiterhin darum bemühen, den DVD-Besitzern einen echten Zusatznutzen durch zusätzliche Inhalte zu bieten. Dazu gehören zum Beispiel Demos mit besonders großem Umfang, Kino- und Spiele-Trailer, Shareware-Spiele, die Patch-Datenbank sowie nützliche Tools.

*Ich wollte mir heute die PC Games kaufen, erschrak jedoch, als ich nur noch eine Ausgabe im Regal liegen sah. Doch als ich mir das neue Heft genauer angesehen habe, wusste ich den Grund für die vielen liegen gelassenen *biep*-Hefte. Ich war eigentlich schon mit der früheren Aufmachung der PC Games und DVD zufrieden, aber das, was ihr jetzt produziert habt, übertrifft meine Erwartungen an PC Games bei weitem. Da braucht man ja erst mal einen Monat, um die vielen Inhalte der CDs durchzusehen beziehungsweise zu spielen. Außerdem finde ich es extrem sozial von euch, eine Video-CD für die beizulegen, die noch kein DVD-Laufwerk besitzen. Ich jedoch kam in den Genuss des genialen DVD-Menüs und war schlichtweg begeistert von der Anzahl an Videos, die auf so eine DVD in DER Qualität passen! Weiter so! Als Anregung für Ihr Heft: Ich würde mir wünschen, dass Sie eine Auflistung aller bekannten Release-Termine machen. Denn leider konnte ich zum Beispiel den genauen Release-Termin von* ***Zanzarah*** *Ihrem Heft nicht entnehmen. Ansonsten hoffe ich, dass Sie das neue Konzept möglichst lange beibehalten, so dass noch mehr Spieler wissen, was gespielt wird!*

VIKTOR DREGER, LANDAU/PFALZ

Die Redaktion bedankt sich bei allen Lesern für das überwältigende Feedback zur Ausgabe 05/02. Wir haben uns bemüht, all Ihre Fragen persönlich und schnell zu beantworten und Anregungen sofort auf die Tagesordnung der Redaktionskonferenzen gesetzt. Zur Anregung von Herrn Dreger: Auf den Startseiten im Vorschauteil steht für die zehn begehrtesten Spiele jedes Genres der ungefähre Erscheinungstermin (zum Teil sogar auf den Tag genau, sofern bereits bekannt). Wie sehen dies andere Leser – würden Sie sich auch Termine für Spiele der „zweiten Reihe" wünschen?



KLASSIKER Day of the Tentacle gehört zu den bekanntesten Lucas-Arts-Adventures.



PREMIERE PC Games begleitete René auf seiner alleralleralllerersten LAN-Party.

Tentakel-Debakel

Ich suche seit einiger Zeit ein altes Spiel. Es heißt ***Day of the Tentacle****, ist von Lucas Arts und sicher fast zehn (!) Jahre alt. Man muss das lila Tentakel hindern, die Welt zu erobern. Dazu lenkt man drei Personen, die sich in drei verschiedenen Zeitabschnitten befinden.* THOMAS FLURY, PER E-MAIL

Day of the Tentacle ist Bestandteil zweier Sammlungen: **Lucas Arts 10 Adventures** und **Lucas Arts Top Adventures** – beides bei gut sortierten Fachhändlern sowie bei Versendern erhältlich. Kostenpunkt: jeweils zwischen 15 und 20 Euro. Einzeln ist das Spiel kaum noch aufzutreiben.

Wahre Befriedigung

Betreff: Kolumne von Petra Maueröder

Ich glaube, dass das Runterladen von Vollversionen beim Hersteller für einen günstigen Preis kein erfolgreiches Konzept ist. Erst mal, weil man auf jeden Fall einen megaschnellen Internet-Anschluss braucht, worüber nicht alle Gamer verfügen. Doch der Hauptgrund, warum so eine Lösung scheitern würde, wäre, dass man dabei keine physische Ware erhält, die man anfassen und sehen kann. Es ist eine wahre Befriedigung, wenn man in den Laden geht und sich den längst begehrten Titel schnappt, bezahlt und mit ihm im Rucksack nach Hause fährt. Es ist toll, seine Folie zu öffnen, den Text auf der Verpackung zu lesen, während das Spiel installiert wird, das „frische" Handbuch durchzublättern. Und wenn das Spiel später durch ist, wird das Spiele-Regal des stolzen Sammlers um ein Stück voller. Wenn ich mir ein Spiel kaufe (geschweige denn verschenken möchte), dann mache ich es „altmodisch" bei Saturn oder Media Markt: Denn ein PC- Spiel ist für mich viel mehr als Daten auf meiner Festplatte.

POLYNIKI VARAKLI, DÜSSELDORF

Hochwertige Kopien

Betreff: Reportage „Tatort Spiele-Industrie"

Nicht jede (Raub)Kopie einer Software ist auch ein potenziell verkauftes Produkt. Daher können die Publisher überhaupt nicht beurteilen, auf welche Höhe sich ihr Verlust beläuft. Dass das Problem bei den so genannten Couriers, Pirates, Leechern etc. liegt, glaubt auch wirklich nur eine tote Qualle. Eher sollten sich die Publisher überlegen, was sie für ein Produkt verlangen sollten, damit es auch tatsächlich gekauft wird und nicht geklaut. Hochwertige Produkte zu hohen Preisen anzubieten – akzeptiert, solange die Qualität stimmt. Aber Updates, Müll, Abklatsche, schlechte Programme oder Sonstiges für Preise jenseits des guten Verstandes anzubieten, ist eine Frechheit. SASCHA OTTO, DÜSSELDORF

Die Realität sieht leider so aus, dass explizit die von Ihnen angemahnten „hochwertigen Produkte" bevorzugt raubkopiert werden. Dadurch trifft es vor allem jene Entwickler und Teams, die sich besonders viel Mühe geben – etwa Blizzard, deren **Starcraft** nach Experten-Schätzungen neunmal häufiger gebrannt als gekauft wurde. Hat eine Firma nur einen oder wenige Hoffnungsträger (das trifft auf die meisten deutschen Spielehersteller zu), geraten kleinere Studios ganz schnell in finanzielle Schieflage. Wer schlechte Programme entwickelt, der wird ohnehin genug bestraft – von der Fachpresse mit niedrigen Wertungen und vom Markt durch schlechte Verkäufe. Für „Müll" werfen nur ganz Hartgesottene den CD-Brenner an.

Mein erstes Mal

Betreff: LAN-Party-Report

Mit dieser Mail möchte ich Daniel Kreiss zum wirklich hervorragenden LAN-Artikel gratulieren. Als ich den las, hatte ich richtig das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Alles schien sehr real und zum Anfassen nah – das schafft nicht jeder Autor! Ich las und verschlang die Wörter wie eine Schlange ein Wildschwein. Schade, dass der Artikel schon trotz seiner viereinhalb Seiten Umfang so schnell zu Ende gelesen war. SEBASTIAN, PER E-MAIL

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Habt ihr euch schon mal gewundert, warum eure Festplatte 5,25 Zoll und nicht 10 Zentimeter breit ist? Das liegt an einer Norm. Woher kommen denn solch merkwürdige Normen?

Ich will euch das am Beispiel der Eisenbahn erklären. Sie hat eine Spurbreite von 4 Fuß, 8,5 Zoll - hier zu Lande 1.435 mm. Das liegt daran, dass die Erbauer der ersten Eisenbahnen sie mit Werkzeugen bauten, mit denen schon Pferdewagen hergestellt wurden. Sie waren schon vorhanden und man musste keine neuen anfertigen. Warum hatten Pferdewagen aber genau diese ungerade Breite? Wäre eine glatte Zahl nicht praktischer? Weil die Räder der Wagen sonst zu Bruch gegangen wären beim Fahren auf gewissen Fernstraßen in England, die tief eingefahrene Rillen in diesem Abstand hatten. Warum hatten die Rillen diesen Abstand? Sie stammten noch von römischen Streitwagen mit genau diesem Abstand. Und warum hatten sie den? Weil nämlich der römische Streitwagen genau so breit gemacht worden war wie zwei Pferdehintern. Aber es geht noch weiter! Das Space Shuttle hat zwei Hilfsraketen an den Seiten. Sie werden von der Firma Thiokol in einer Fabrik in Utah hergestellt und sollten eigentlich breiter werden, was aber unmöglich war, da sie per Bahn transportiert werden, deren Verlauf durch einen Tunnel geht, der nur wenig breiter als die Schienen ist, womit wir wieder am Anfang wären. Wenn ihr euch also wieder mal über eine merkwürdige Norm wundert, müsst ihr nur nach demjenigen suchen, der damals zu lange auf einen Pferdearsch starren musste.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Alte Knacker

Hallo Rainer,

*den folgenden Text hab ich in einem Forum (JoWood, **Die Gilde**) gefunden und möchte ihn euch keinesfalls vorenthalten: „Also, Mags sind schon ganz gut, aber nicht, wenn sie von so alten Knackern wie von PC Games geschrieben werden, die haben nämlich gar keinen Bezug zu den Games." Schau mal einer an …*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN VON EINEM ALTEN KNACKER

Schau mal auf unsere Homepage (www.pcgames.de). Dort findest du die Profile von unseren Redakteuren. Nach kurzem Überfliegen wirst du feststellen, dass das bevorzugte Geburtsjahr eines PC-Games-Redakteurs 1979 (!) ist. Der Schreiber dieser Zeilen machte sich nie die Mühe, dort einen Blick hineinzuwerfen, riskiert aber die dicke Lippe. Ja, so mag ich das. Einige unserer Redakteure konnten hier nur anfangen, nachdem die Mutti ihr Einverständnis gegeben hatte. Lediglich einige wenige Greise wie ich steigern den Altersdurchschnitt drastisch. Aber das ist auch gut so – kann man doch nur so ein breites Spektrum von Meinungen abdecken, Erfahrungen aus zehn Fußball-Weltmeisterschaften einbringen und zusätzlich Zielgruppen erreichen, die statt Cola-Mix inzwischen Kukident bevorzugen.

Gewinnspiel

Werter Herr Rosshirt,

in der letzten Ausgabe gaben Sie zu verstehen, dass vermeintlich zwielichtige Gestalten, die vor oder hinter dem Haus herumschleichen, Ermittler seien, welche herauszufinden versuchen, mit welchem Gewinn der Leser wohl am glücklichsten sei. Als ich neulich eine solche Gestalt an meinem Fenster bemerkte, öffnete ich dasselbe und rief laut und deutlich: „Geforce 4 Ti4600". Dies hatte zur Folge, dass die Gestalt für etwa 15 Sekunden verharrte. Ich meinte, einen verständnislosen Blick hinter der Maske erkannt zu haben. Als ich dann nach ca. sechs Stunden wieder aufgewacht bin und meine Beule am Hinterkopf ausreichend gekühlt hatte, stellte ich fest, dass mein Monitor nebst Scanner fehlte. Sollte in einem der kommenden Gewinnspiele ein Iiyama-Monitor sowie ein Canon-Scanner angeboten werden, muss ich wohl davon ausgehen, dass Sie Ihre Gewinnspielpreise auf die gleiche Art und Weise beschaffen wie die Wünsche Ihrer Leser. Ich bitte um Stellungnahme.

HOCHACHTUNGSVOLL: MARTIN FISCHER

Na, da haben wir aber ein wenig stark mit dem Hammer der Vereinfachung zugeschlagen! Ein bayrisches Sprichwort sagt: „Jeder Vergleich hinkt, aber nicht alles, was hinkt, ist ein Vergleich!" Nicht jede Art lichtscheues Gesindel ist ein Beauftragter von uns. Würden Sie sich vor einen PKW werfen, nur weil Ihnen bekannt ist, dass meine Kollegen oft mit einem solchen unterwegs sind? Zudem ist die Unterstellung, wir würden unsere Preise mit solchen Methoden beschaffen, relativ unzutreffend. Na ja – eigentlich beschaffe ich die Preise für meine kleinen Gewinnspiele so, aber niemals bei unseren Lesern selbst, sondern immer und ausschließlich bei den Herstellerfirmen. Da Ihr Fenster im dritten Stock liegt, kann ich es aufgrund meines hohen Alters und bescheinigter Unsportlichkeit (unter DFB verstehe ich „Drogenberatung Franz Beckenbauer") eh nicht gewesen sein – und wenn Sie die Angeln öfters ölen würden, könnten Sie bestimmt auch fester schlafen und ich würde wegen des Schrecks keine zusätzlichen grauen Haare bekommen haben!

Tanz

Moin moin,

*ich hoffe, ich bin bei euch an der richtigen Stelle gelandet. Aber nun mal los mit meiner Frage: Wisst ihr vielleicht, welche Tanzspiele es auf dem PC gibt (abgesehen von **Disney's Groove Party**)? Würde meine Tanzmatte auch gerne mal an anderen, wenn für den PC vorhandenen, Tanzspielen ausprobieren.*

GRUSS: STEFAN STEINBECK

Oha – Sie sind also einer derjenigen, der damals eine dieser Tanzmatten gekauft hat. Wer ist dann der andere? Ich fürchte, dass ich Ihnen da aber kaum weiterhelfen kann. Wir testeten letztes Jahr dieses Juwel internationaler Ingenieurskunst, wenn ich mich – von Lachanfällen geschüttelt – richtig erinnere. Allerdings wurde die Leidensfähigkeit unserer Zwerchfelle weder vor- noch nachher wieder mit Ähnlichem strapaziert. Sollte früher schon etwas Ähnliches auf dem Markt gewesen sein, muss ich es verdrängt haben. Ich kann mir auch gut vorstellen, dass der Markt dafür ausgesprochen klein ist. Gestatten Sie mir an dieser Stelle die Frage, ob Sie das Ding auch wirklich benut-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

zen? Wenn ja, würde ich mich über eine diesbezügliche Einladung freuen. Nein, ich will natürlich nicht mit Ihnen tanzen, aber so etwas sollte doch der Nachwelt nicht vorenthalten werden. Sollten Sie selbst eine Videoaufnahme davon haben, welche Sie mir zur Verfügung stellen könnten, würde es die Sache natürlich vereinfachen. Genieren Sie sich nicht – stehen Sie dazu!

Vaterfreuden

Hallo Herr Rossi!

Ich wende mich verzweifelt an Sie, weil ich nicht weiß, wer mir sonst in dieser Sache helfen könnte. In ca. drei Monaten werde ich Besitzer eines kleinen, brüllenden Menschenbündels sein, auch genannt Baby. Das wäre ja alles halb so schlimm, wenn mir nicht meine Kumpels und Arbeitskollegen sagen würden, dass ich dann kaum noch Zeit hätte, am Computer zu spielen. Und da ich in dieser Hinsicht noch keine Erfahrung habe, bin ich mir nicht ganz sicher, ob die alle mich damit nur ärgern wollen. Spielen ist nämlich seit nunmehr 15 Jahren meine Leidenschaft und ich verbringe im Durchschnitt etwa 3-4 Stunden pro Tag an meinem „Schatzi". Es ist eine grauenhafte Vorstellung für mich, dass sich daran etwas ändern könnte. Ich verbleibe mit einem Gruß an alle werdenden Papis und an alle, denen dieses „Schicksal" vielleicht noch irgendwann einmal bevorstehen wird.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN
OLIVER HAUCK, BISCHOFSHEIM

Sie saßen zusätzlich zu Ihrem Job noch 3-4 Stunden am PC? Wenn ich dann mal davon ausgehe, dass noch ein wenig Zeit für Nahrungsaufnahme, Körperhygiene und Schlaf benötigt wird, ist es mir ein Rätsel, wie (und vor allem wann) Ihre werte Frau Gemahlin schwanger werden konnte. Aber grämen Sie sich nicht. So schlimm, wie Sie es sich jetzt vorstellen, wird es bestimmt nicht. Natürlich bleibt Ihnen nach wie vor noch Zeit, um an Ihrem geliebten PC zu spielen. Mehr als 30 Minuten pro Tag sollen eh schädlich sein. Gucken Sie doch nicht so erschrocken! So wenig ist das gar nicht und bald werden Sie gar nicht mehr länger am PC sitzen wollen! Babys sind bekannt dafür, alleine durch ihr Vorhandensein mittlere Einkommen rückstandslos zu vernichten. Ihre Hard- und Software wird schon nach wenigen Monaten so veraltet sein, dass Ihnen diese 30 Minuten vollauf genügen werden. Aber auch das ist nur eine vorübergehende Phase. Bald werden Sie nachts wieder schlafen können und ein wenig später haben Sie sicher auch wieder etwas Geld auf der Seite, um Ihrem Hobby ungezügelt frönen zu können. Es sei denn, Ihr Nachwuchs will studieren, dann können es natürlich auch etwas mehr als 18 Jahre werden.

Sex

*Ich hab da mal 'ne „Frage". Ich spiele jetzt seit gut 13 Jahren Videospiele und rege mich Jahr für Jahr mehr darüber auf, dass es kein Forum für Sex-Videospiele gibt. Die Anbieter sind doch da. Warum berichtet keine Sau darüber? Sind sich die Herren der verschiedenen Redaktionen zu schade dafür oder soll die PC Games nur für kleine Bälger sein? Über eine Antwort würde ich mich freuen, wenn nicht irgend so eine S*****e mit Emanzipation die Antwort wird.*

@R_ED_EXE

Dass sich in Ihrer doch recht kurzen Mail stolze zwölf Rechtschreib- und vier Grammatikfehler befanden, hat mir stark zu denken gegeben und mich zu der Erkenntnis gebracht, dass sich Testosteron offenbar wirklich negativ auf die Durchblutung des Hirns auswirken kann. Dass Sie zudem zur Gänze auf Groß-/Kleinschreibung sowie Interpunktion verzichtet haben, machte aus dem Lesen Ihrer Epistel eine echte Herausforderung. Offenbar haben Sie, da Rechtshänder, diese Zeilen nur mit der linken Hand getippt. Aber da mir der Tag eh versaut ist, kann ich Ihnen auch genauso gut noch fix antworten. Kleine Bälger gehören keineswegs zu unseren Lesern – Minderjährige hingegen schon. Darum verzichten wir schon alleine aus diesem Grund auf solche Berichte. Hinzu kommt noch, dass Spiele dieser Art in der Regel auf einem Qualitätsniveau anzusiedeln sind, auf das der durchschnittliche Leser der PCG nicht einmal kommt, wenn er die U-Bahn nimmt. Von Emanzipation erzähle ich Ihnen wie gewünscht nichts, um Sie nicht zu überfordern. Da Sie Ihre Nächte einsam verbringen, stellt sich das Thema für Sie ja auch nur rein hypothetisch.

Berufsberater

Hallo Rainer,

eine Frage an dich: Ich sitze täglich neben meinem Job noch ca. 7-8 Stunden vor meinem PC, zocke die neuesten Games und surfe im Netz, bis ich halb einschlafe. Kann ich



Die versprochene Maus geht ganz klar an Andreas Kasparek. Natürlich verlose ich auch diesmal wieder unter den Links, welche ihr mir hoffentlich wieder zukommen lasst, ein „Irgendwas werd ich schon auftreiben, wenn's so weit ist" – handsigniert von jedem Redakteur, der zu langsam zum Fliehen ist.

AMOR-IST-EIN-ARSCH.TK



Hier also der Link, welcher mir diesmal einen Preis wert war. Die ganze Wahrheit über Amor – schonungslos, skrupellos, hemmungslos, layoutlos.

WWW.PARKVERBOT.ORG



Auf den ersten Blick ein Onlineshop. Auf den zweiten Blick purer Blödsinn, was die Sache jedoch auch nur unzureichend beschreibt. „Wirre Sammlung zusammenhangloser Texte mit einem kleinen Hang zur Genialität" trifft es da noch am ehesten.

WWW.GEOCITIES.COM/PETERPAN1720



Jeder kennt Peter Pan. Dass er eine bescheuerte Frisur und ein ... hüstel ... „mädchenhaftes" Outfit hat, wusste ich vorher. Dass er aber wirklich lebt und auch eine Homepage hat, war mir bis vor kurzem neu.

ROSSIS RUMPELKAMMER

das nicht irgendwie zu meinem Beruf machen, denn so ein 20-Stunden-Tag ist auf Dauer ganz schön anstrengend. Übrigens ein Kompliment an das ganze PC-Games-Team. Macht weiter so!

GRÜSSE UWE

Das kommt jetzt ganz darauf an, was du zu deinem Beruf machen willst. Halb einschlafen? Meines Wissens bekommt man einen Job bei der Kfz-Zulassungsstelle nur durch die Wahl der mittleren Beamtenlaufbahn. Täglich im Netz surfen? Kein Problem. Bewirb dich einfach bei der Telefonhotline von ... (das schreib ich jetzt besser nicht, da es mir unangenehm wäre, wenn mein Internetzugang unter mysteriösen Umständen verstirbt). Wenn dich das ständige Geklingel nicht nervt, kannst du dort surfen, bis der Arzt kommt. Wenn du hingegen eine Anstellung als Redakteur bei uns damit umschreiben willst (der abwechslungsreichste aller bisher von mir erforschten Infarktgründe), solltest du dich als Volontär (nettes Wort für Kaffeekocher und Redakteurslehrling mit deutlicher Tendenz zu Letzterem) bei uns bewerben. Allerdings hast du dann immer noch einen 20-Stunden-Job, musst aber nicht nach acht Stunden den Standort wechseln wie bisher. Sollten wir Nachwuchs benötigen (unser momentaner Volontär ist noch recht fit und hält wohl noch eine Weile durch), tun wir das auf unserer Homepage kund, die du ja wohl eh täglich besuchen wirst.

Chefsache

Hi Rossi,

da schick ich doch eines schönen Tages eine Mail an die PC-Games-Chefredaktion. Und bekomme auch – wie es sich gehört – eine Antwort. Doch was lese ich da als Absender: Rainer Rosshirt? Was hast du denn in der Chefredaktion zu suchen? Oder hast du dich in den Server der Chefredaktion reingehackt und deren E-Mails gelesen? So etwas tut man doch nicht! Oder bist du etwa der geheime Chef der Computec Media AG? Sollte das der Fall sein, möchte ich mich natürlich für meine Anschuldigungen entschuldigen und Ihnen, Herrn Rosshirt (sollte das der richtige Name sein), noch einen schönen Tag wünschen. Bis bald bzw. hochachtungsvoll

BOYERCHEN

Hey – was hast du erwartet? Dass sich El Chefe persönlich Zeit nimmt, um deine Mail zu beantworten, welche ja auch bestimmt die einzige ist, die er bekommt? Zwischen zwei Vorstandssitzungen huscht er mal eben vorbei, guckt nach, wo Boyerchen der Schuh drückt, kümmert sich darum und schreibt dir noch ein paar lyrische Zeilen für deinen weiteren Lebensweg. Aufwachen! Was glaubst du eigentlich, wozu mein geliebter Gehaltsscheckmessias einen Skl... äh ... Lohnschreiber wie mich ernährt? Ich bekomme solche Sachen in mein Postfach gedonnert, mit einem dicken, roten „!" daran. An Tagen, an denen er mich besonders lieb hat, ermutigt er mich mit einem zärtlichen „Erledigen. Eilt aber nicht, du hast 20 Sekunden!". Aber der Herr Boyerchen ist ja immer noch nicht zufrieden und muss weiter nörgeln. Wahrscheinlich beschwert er sich gleich wieder und an meinen Geburtstag hat er auch nicht gedacht.

Konstruktionsmangel

Hallo, du Motorradrowdy!

Ich möchte nur Kritik an der Konstruktion der CD/DVD-Laufwerke ausüben. Neulich steckte ich eure Heft-CD in mein CD-Laufwerk. So weit, so gut (hoffe, ich habe es richtig geschrieben). Als ich es dann wieder schließen wollte, nicht einfach zudrücken, fiel mir auf, dass man unmenschliche Verrenkungen anstellen muss, bis man an den Knopf kommt, der unter dem Laufwerk liegt. Ich hoffe, dass du den Laufwerksdesignern mal Feuer unter dem Hintern machst, damit sie diesen gravierenden Fehler beseitigen und den Knopf an einer anderen Stelle anbringen. Wie wäre es über dem Ausfahrwerk? Ich schrieb diese E-Mail zum Schutz aller Gelenke.

ALLES GUTE, NICOLAS SCHULTZ

Naja – als schnelle Lösung könntest du deinen PC ja umdrehen, dann würde der Eject-Button für dich richtig liegen. Ist zwar ein wenig fummelig, weil die CDs dann der Schwerkraft auf eine höchst unerwünschte Art huldigen, aber irgendetwas ist ja bekanntlich immer. Den PC schlicht etwas höher zu stellen, wäre auch noch eine prima Lösung, für die du kein Werkzeug benötigst. Aber am allereinfachsten wäre es wirklich, wenn du Muttis handgestrickte Fäustlinge beim Arbeiten am PC ausziehst. Dann würdest du auch ohne „unmenschliche Verrenkungen" an den Knopf kommen und ich müsste bei deiner Mail nicht ganz so viele Fehler ausbessern. Ich hab da eine Theorie: Es gibt eine Art von Kunden, denen kann man Wasser mit der Aufschrift „Unbrennbar" verkaufen und sie würden es zum Kokeln bringen, nur damit sie etwas zum Reklamieren haben. Ein ganz klein wenig beschleicht mich der Verdacht, dass du schon mal von dieser Art Mensch gehört haben könntest.

Physiognomie

Hi Rossilein!

Seit etwa 4 Jahren lese ich die PC Games und kann nicht genug davon bekommen. Ja, ich weiß, das bekommt ihr bestimmt zur Genüge zu hören, allerdings habe ich ein ganz anderes Anliegen. Ich wollte, nein, ich bitte darum, dass die Rossi-Karikatur schnellstmöglich von der PC Games verbannt wird.

Du wirst es nicht glauben, aber ich muss dir zu deinem Bedauern mitteilen, das mein 7-jähriger Sohn einen regelrechten Schock erlitten hat, als er dieses Ungetüm sah (ich hoffe, das war jetzt nicht zu persönlich). Selbst mir läuft ein Schauer über den Rücken, wenn ich mir deine Karikatur anschaue. Ich hoffe, du antwortest zurück.

LUKAS PIOTROWSKI

Nanu? Was hat denn da deinen Nachwuchs so erschreckt? Etwa die zwei Augen? Die Nase mittig im Gesicht? Wie viele Augen habt ihr denn zu Hause so im Durchschnitt und was pflegt ihr in der Mitte eures Gesichtfeldes zu tragen? Einen Rüssel? Oder erschreckte sich der Kleine nur deswegen, weil bei mir Haare ausschließlich auf dem Kopf und um den Mund herum sind und keine Ganzköperbehaarung vorherrscht? Rein von der Physiognomie würde ich mich als stinknormalen Vertreter der Spezies Homo sapiens bezeichnen. Vielleicht nicht unbedingt das schönste Exemplar der Gattung, aber wer da ohne Makel ist, der werfe das erste Schwein. Das haben wir gern – über andere herziehen und selbst sein Äußeres feige verbergen. Ich denke dran, demnächst hier Bilder von Lesern zu veröffentlichen. Und nur, wer ästhetischen Mindestanforderungen genügt, dem wird es gestattet, über das Aussehen anderer zu lästern. Wie findet ihr diese Idee?

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft: chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschaften und Pokale in sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Computergegner blöd. Macht derzeit außerdem die Online-Welten von **Dark Age of Camelot** unsicher.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbrief-onkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD

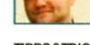
Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]
Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)
Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:


Ina Willax
-346 (PC Games)


Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20
(Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40
(Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

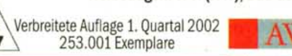
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg


Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002
253.001 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur **Werbung ...**

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 189).

Platz 1
Masterfoods M&M's



Achim v. Blumröder, Account Executive bei BBDO Düsseldorf

Haben Sie mit der hohen Resonanz auf Ihre Anzeige gerechnet?
Mit einer solchen Resonanz war wohl kaum zu rechnen. Wir haben allerdings gehofft, mit der Anzeige die Konsumenten in dem für sie relevanten Umfeld anzusprechen und dabei so etwas wie ein „Talk-about" zu werden. Die Print-Kampagne „Private-Collection" basiert auf der Idee, mithilfe des Produktes Symbole darzustellen, die eine hohe emotionale Bedeutung für die jeweils genannte Person haben. Der Unterhaltungswert des einzelnen Motivs muss sich aus der jeweiligen Symbol-Person-Beziehung klar und einfach für den Verbraucher ableiten lassen. Ziel dieser Mechanik ist es, den Verbraucher zu animieren, auf spielerische Art und Weise eine eigene Beziehung zum Produkt aufzubauen. PC Games deckt einen wichtigen Teil unserer Konsumenten ab, die wir in erster Linie über ihre Affinität zu moderner Kommunikations-Technik und zu PC-Spielen in ihren Lese-Umfeldern erreichen können.

Platz 2
Morrowind (Ubi Soft)

Platz 3
Axe (Lever Fabergé)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juni?



ANGEFEUERT Diese Original-Wikinger (inklusive rheinischen Dialekts) mischten sich unter die Gäste der Cultures-2-Party.

Matthias Jentsch aus der Messestadt Leipzig (wo Ende August erstmals die Computerspielemesse Games Convention stattfindet) kann sich offenbar vorstellen, dass die Teilnehmerinnen des Lara-Look-alike-Wettbewerbs doch etwas angesäuert auf allzu kecke Vermutungen reagieren. Wir fanden's lustig und bedanken uns mit einem Spielepaket. Und natürlich freuen wir uns schon auf Ihren Beitrag zum neuesten Schnappschuss!

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Mai 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



ECHTHEITSZERTIFIKAT In manchen Dingen verstehen die Lara-Doubles keinen Spaß.

Am 05. Juni erscheint die PC Games 7/2002

GTA 3

Ganz schön kriminell: Ab Ende Mai dürfen Sie die **GTA**-Metropole Liberty City unsicher machen. Neben enormen spielerischen Freiheiten und einer großen Fahrzeugauswahl erwartet Sie im Vergleich zur Konsolen-Version eine sichtlich detailreichere 3D-Welt.

Port Royale

Anno 1503 lässt warten und kann warten – denn Ascaron lässt pünktlich zum PC-Games-Erstverkaufstag den **Patrizier 2**-Nachfolger vom Stapel. Wird **Die Gilde** bereits jetzt als Referenz-Wirtschaftssimulation abgelöst?

Messe-Report E3 2002

Für drei Tage werden einige Messehallen zum Nabel der Spielewelt: An keinem anderen Ort und zu keinem anderen Zeitpunkt im Kalenderjahr gibt es so viele Ankündigungen, so viele geheime Hinter-verschlossenen-Türen-Vorführungen und so viele prominente Spieledesigner wie hier in Los Angeles zwischen 22. und 24. Mai 2002. Auf unserer Liste stehen unter anderem folgende Titel: **Die Sims 2, C&C Generals, Lord of the Rings, Praetorians, Elite Force 2, Duke Nukem Forever, Hidden & Dangerous 2, Rise of Nations, Raven Shield, Unreal 2, Sim City 4, Deus Ex 2, Doom 3, No One Lives Forever 2, Tomb Raider: The Angel of Darkness, World of Warcraft, NBA Live 2003, FIFA 2003, Black & White 2, Operation Flashpoint 2, Max Payne 2** und viele mehr. Und mit etwas Glück tauchen vielleicht sogar Namen wie **Starcraft 2, Die Siedler 5, Baldur's Gate 3** oder **Half-Life 2** im großen PC-Games-Messe-Report auf.

Morrowind vs. Neverwinter Nights

Zweifellos das größte Rollenspiel-Testduell des Jahres: Zwei an Umfang schwer zu toppende Spiele wetteifern um die Gunst von Fantasy-Fans. Traumhaft schön sind sie beide – steht **Baldur's Gate 2** vor dem Sturz?

Auch in der nächsten Ausgabe wieder mit 2 CDs plus DVD – für € 4,99!

Soldier of Fortune 2

Gehört nicht in Kinderhände, aber in Ihre? Der Test des Ego-Shooters inklusive Testcenter analysiert, ob die Versprechen „unglaubliche 3D-Grafik" und „extreme Realitätsnähe" eingehalten wurden.


GTA 3


Port Royale


Morrowind

Was macht eigentlich ... Al Lowe?

KULT Larry 1 (1987) in 320x200-16-Farben-Grafik.

FESSELND Larry 7 (1997) im frischen Comic-Look.

Leicht schütteres Haupthaar und lockere Sprüche am laufenden Band – Al Lowe hat mehr mit Möchtegern-Playboy Larry Laffer gemein, als man annehmen möchte.

Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards – wer 1987 mitreden wollte, musste das alles andere als jugendfreie Adventure einfach auf seiner Festplatte haben. Jeder wusste, wie man die Altersabfrage zu Beginn umgeht (Alt-X), jeder summte die Titelmelodie, jeder probierte die abgefahrensten Dinge mit dem so genannten Parser aus: Larry samt Polyester-Anzug wurde nämlich mit Texteingaben ferngesteuert – „cut rope with knife" ließ ihn beispielsweise ein Seil durchschneiden. Teil 8 (eigentlich erst Folge 7, weil Larry 4 nie erschienen ist) kam über den Arbeitstitel „Lust in Space" und einen 3D-Engine-Prototypen leider nicht hinaus: Im Zuge von Umstrukturierungen bei Sierra landeten etliche Projekte auf dem Prüfstand, 1998 trennte man sich von Al Lowe (wie üblich in gegenseitigem Einvernehmen). Heute lebt der Spieledesigner mit Frau und Kindern in der Nähe von Seattle, spielt Saxophon in einer Band, betreibt eine Website und schreibt ein Buch.

PC Games: Du wurdest das bestimmt schon tausend Mal gefragt, aber die Frage muss sein: Was ist aus Larry geworden?

Lowe: Nachdem sich Adventures zuletzt schlecht verkauft haben, wollte Sierra nicht noch mal Millionen-Summen investieren. Die würde man nämlich brauchen, um ein neues **Larry**-Spiel zu entwickeln. Kein Autor, der anteilig an den Verkäufen beteiligt ist (wie in meinem Fall), möchte jahrelang ohne Lohn arbeiten.

PC Games: Warum kaufst du Sierra die Rechte an **Leisure Suit Larry 8** nicht einfach ab und entwickelst das Spiel in Eigenregie?

Lowe: Die Produktion von Adventures ist teuer. Ich habe keine drei Millionen Dollar, die dafür nötig wären. Und natürlich habe ich auch kein Verlangen danach, ein Spiel zu entwickeln, das schlechter ist, als ich es eigentlich könnte. Aber wenn ihr jemanden kennt, der sich das zutraut …

PC Games: Viele unserer Leser lieben die klassischen Adventures von Lucas Arts und Sierra. Leider kann man die derzeitigen Projekte an einer Hand abzählen. Siehst du eine Chance, dass das Genre ein Comeback feiert – ähnlich wie die Rollenspiele?

Lowe: Es braucht einen Publisher, der den Mumm hat, um ein neues Spiel mit innovativen Elementen zu produzieren. Rollenspiele waren in den frühen 90ern auch tot – und jetzt sind sie wieder en vogue. Das hoffe ich auch für Adventures. Ich bin's leid, in den Läden regalmeterweise Abwandlungen der immer gleichen Spiele zu sehen.

PC Games: Ab wann lief's denn schief bei den Adventures?

Lowe: Fast alles, was wir uns früher ausgedacht haben, wurde für andere Genres übernommen. Nimm nur das Inventar. Oder das Manipulieren von Gegenständen. Story. Charakter-Entwicklung. Natürlich sind diese Dinge nur ein Bruchteil dessen, was sie in Adventures waren. **Myst** trägt auch einen Teil der Schuld. Ich glaube, dass viele Leute das Spiel nie beendeten und sich dachten: Wenn das ein Adventure sein soll, dann will ich damit nichts mehr zu tun haben.

PC Games: Wie verbringst du denn heute deine Zeit? Was wird aus deinem Comeback?

Lowe: Ich habe mich zurückgezogen. Ich habe meine Sierra-Aktienoptionen gut investiert und konnte rechtzeitig aussteigen – und zwar vor meinem anvisierten Rentenalter von 55 Jahren. „Aussteigen" hört sich doch besser an als „arbeitslos", oder?

PC Games: Stehst du noch im Kontakt zu deinen Kollegen der Anfangstage von Sierra – etwa Ken und Roberta Williams (Schöpfer der **King's Quest**-Serie, Anm. d. Red.)?

Lowe: Meine Familie und ich haben die Williams' erst letzte Woche besucht. Die sind komplett ausgestiegen und verbringen ihre Zeit am Strand – jeweils zur Hälfte zu Hause in Seattle und auf ihrer Jacht im Mittelmeer.

PC Games: Zum Schluss ein Gruß an die deutschen Fans von Larry und Al Lowe?

Lowe: Zunächst möchte ich alle einladen, auf meiner Website www.allowe.com vorbeizuschauen und sich all den Larry-Kram und die Sierra-Insider-Storys anzuschauen, die ich ins Netz gestellt habe. Ich freue mich auch über E-Mails. Aber das Wichtigste: Ich möchte allen PC-Games-Lesern danken, dass sie über all die Jahre solch treue Fans waren.



Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de).** Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

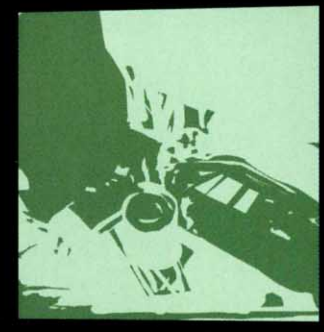


WWW.GTA3.DE

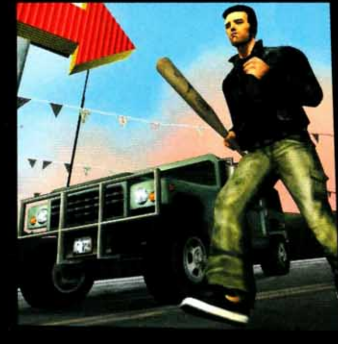











DAS ERFOLGREICHSTE PLAYSTATION® 2-SPIEL ALLER ZEITEN.

DEMNÄCHST AUCH FÜR PC.





LÖSUNGSBUCH DEMNÄCHST IM HANDEL



